Manuel d’utilisation

JEU SONGOH

www.songoh-connecting.com

Powered by **Zemprosys Group** for Mouvement Nkul Beti

©Mouvement Nkul Beti

www.nkul-beti-camer.org

Auteur : Maurice Ze
Coordinateur du Mouvement Nkul Beti

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION 3
2. DEVENIR JOUEUR EN LIGNE 4
3. INITIALISATION 5
4. JOUEURS PRESENTS 6
5. MES JEUX 7
6. MENU PRINCIPAL 11
7. PRESENTATION GENERALE 12
8. LE MBEK VIRTUEL 13
9. LE PARTAGE DES PIONS 15
10. LES ERREURS DE JEU 20
11. LE PRINCIPE DE BOUFFAGE 24
12. FIN DE MATCH 27
13. LES STRATEGIES DE JEU 28

1. INTRODUCTION

Le Mouvement Nkul Beti est l'initiateur du jeu **Songòh** sur le web, accessible à l'adresse www.songoh-connecting.com

Ce jeu virtuel développé parmi les activités du Mouvement Nkul Beti, répond à trois objectifs essentiels :

a) Contribuer à confirmer l'origine africaine des mathématiques cf. le lien suivant : http://www.africamaat.com/Le-JDN-Sciencies-confirme-notre

b) Vulgariser la connaissance et la pratique des stratégies de calcul mental, grâce à une autre invention cette fois ludique, d'Afrique centrale et de l'ouest.

c) Permettre à la fondation du Mouvement Nkul Beti de réunir quelques subsides indispensables pour, d'une part héberger le site du jeu ; d'autre part assurer le lancement, le maintien et la continuité de ses œuvres sociales, économiques et culturelles.

Chers fans et amoureux du Songòh, il vous est dorénavant possible de jouer avec d'autres personnes dans les quatre coins du monde. Nous voulons ainsi célébrer la culture du Songòh en vous connectant avec des adversaires qui ne se trouvent pas forcément en face de vous ou à proximité.

Ce manuel d'utilisation vous présente non seulement comment vous divertir sur le site : www.songoh-connecting.com, mais aussi la philosophie du Songòh. Au cas où vous ne seriez pas encore initié, vous profiterez d'apprendre dans ce document : les règles et les stratégies de ce jeu qui se pratique dans toute l'Afrique, en Louisiane, en Malaisie, aux Philippines, au Ceylan, au Brésil.

Considéré comme le jeu « d'échecs, de société ou de réflexion » typiquement africain, de la famille des « awalé », le Songòh des Ekang est un peu plus sophistiqué parce qu'il comporte plus de cases, plus de pions et donc plus de calculs que ses voisins.

En admettant que les variantes du Songòh diffèrent selon les régions, nous espérons au moins que le Songòh se joue de la même façon au Cameroun, au Gabon, en Guinée équatoriale et dans les autres pays Ekang que nous n'avons pas cités ici. Nous n'excluons aucun.

Le Coordinateur du Mouvement Nkul Beti qui a développé cette version virtuelle, part de ses propres expériences pour programmer ce jeu et le mettre en ligne. Il excellait déjà au Songòh étant tout petit dans la ville camerounaise d'AKONOLINGA.

S'agissant du site : www.songoh-connecting.com, aucune œuvre humaine n'est parfaite. C'est pourquoi nous attendons vos critiques et suggestions pour améliorer davantage votre désormais aire de jeu préférée.

2. DEVENIR JOUEUR EN LIGNE

La première condition que vous devez remplir est de créer votre **compte utilisateur** auprès du Mouvement Nkul Beti. Donc si vous n'êtes pas encore titulaire d'un compte, veuillez-vous enregistrer d'abord gratuitement. Après votre contact, démarrez le site www.songoh-connecting.com, cliquez sur le lien « ***Inscrivez-vous, si vous êtes nouveau*** » et suivez les instructions.

Etablir la connexion
Merci pour votre intérêt au jeu de société SONGOH.
Jouez avec les fans du SONGOH, les membres du peuple ekang du Cameroun, Gabon, de la Guinée Equatoriale, du Congo, de la Sao-Tomé et Principe, de l'Angola et de la diaspora. Pour les amoureux de ce jeu c'est la plateforme idéale pour célébrer avec des milliers de personnes la culture du SONGOH. N'hésitez donc pas d'inviter vos connaissances, hommes et femmes à vous rejoindre sur ce site...
Si vous disposez déjà d'un compte utilisateur du Mouvement Nkul Beti, connectez-vous et suivez les instructions...
Adresse électronique
Mot de passe
Connexion
• Inscrivez-vous, si vous êtes nouveau
• Vous avez oublié votre mot de passe ?
• Authentification du compte

Une fois que vous êtes déjà titulaire d'un compte, connectez-vous désormais à partir du site indiqué ci-haut. N'oubliez pas que vous aurez toujours besoin de votre adresse email suivi de votre mot de passe.

Si vous oubliez votre mot de passe, cliquez sur le deuxième lien pour lancer la procédure de restauration d'un nouveau mot de passe.

Enregistrement sur la liste des joueurs

Après votre connexion, si vous n'êtes pas reconnu comme joueur, vous devrez confirmer l'enregistrement sur la liste des joueurs. Cette étape ne peut être sautée car c'est le moyen idéal pour nous de **vous reconnaître comme donateur**. Il est donc important de vous informer d'abord sur nos conditions d'utilisation et le mode de donation avant de cliquer sur « ***Enregistrement*** »

Enregistrement sur la liste des joueurs
Pour effectivement avoir accès à ce jeu en tant que joueur ou observateur, vous devez vous enregistrer sur la liste des joueurs.
Le jeu SONGOH en ligne a été conçu et développé pour soutenir le Mouvement Nkul Beti. Cliquez ici pour avoir plus d'informations sur nos conditions d'utilisation.
Après avoir lu et accepté nos conditions d'utilisation, veuillez vous enregistrer et soyez le bienvenu.
Enregistrement

Modifier la photo d'identification

Modifier la photo d'identification (c'est facultatif !)
Le mieux serait de déposer une photo pour qu'on puisse vous identifier et rendre la communication entre vos amis et vous facile.
Dans le cas où vous ne le voulez pas, cliquer directement sur « valider », sinon rechercher cette photo sur votre ordinateur.
Seuls les fichiers gif, png, jpg, jpeg sont valables. La taille du fichier ne doit pas excéder 5MB
Durchsuchen...
Valider

Après votre enregistrement sur la liste des joueurs, vous avez maintenant à déposez une photo de joueur. Cette photo servira à vous identifier et facilitera la communication avec d'autres joueurs. Dans le cas idéal, une photo de vous serait la bienvenue car elle rend le jeu plus convivial.

En général, vous êtes libre de déposer une image autre que votre photo. Toutefois vous devez tenir compte que nous n'acceptons que des images qui rentrent en ligne avec nos objectifs et notre manière de préserver les bonnes mœurs. Nous n'accepterons en aucun cas des photos en rapport avec : le crime, la pornographie, les sectes pernicieuses, la pédophilie, le racisme, la guerre, l'atteinte à la vie privée, la xénophobie, le trouble à l'ordre public, le trafic de drogue, l'incitation à la haine et aux jeux dangereux, etc. Nous nous réservons le droit de les retirer de la circulation ou de suspendre l'auteur de l'image concernée.

3. INITIALISATION

Le Songòh ou alors le MBEK (en langue ekang) dans sa phase initiale sera affiché.

Vous verrez à travers cette image que deux options vous sont présentées :

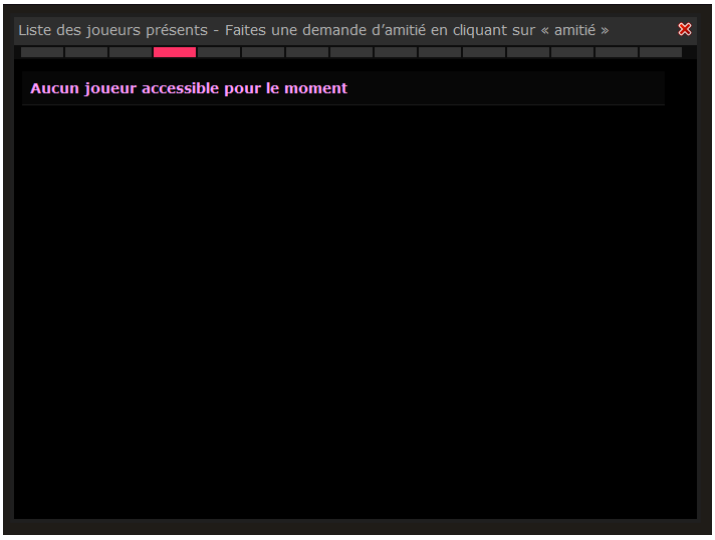
- ***Mes jeux***
- ***Jouer seul***
- ***Joueurs présents***

Ces trois options représentent le concept principal pour vous connecter avec d'autres joueurs. Voir les explications dans les lignes suivantes. **Pour jouer seul ou contre l'ordinateur cliquez sur « Jouer seul »**

4. JOUEURS PRESENTS

En fonction de la performance des infrastructures de communication, il est possible que des duos de centaines, de milliers voire même des millions de personnes se connectent simultanément pour jouer indépendamment. En cliquant sur le bouton « Joueurs présents », on accède à la liste des joueurs qui sont pour le moment disponibles sur le web. C'est à travers cette liste que vous recherchez des personnes avec qui vous pouvez jouer. Ce que vous avez à faire ici c'est de faire des demandes d'amitié pour enrichir ou augmenter votre liste d'amis (amis de jeu).

Liste vide : aucun joueur accessible pour le moment

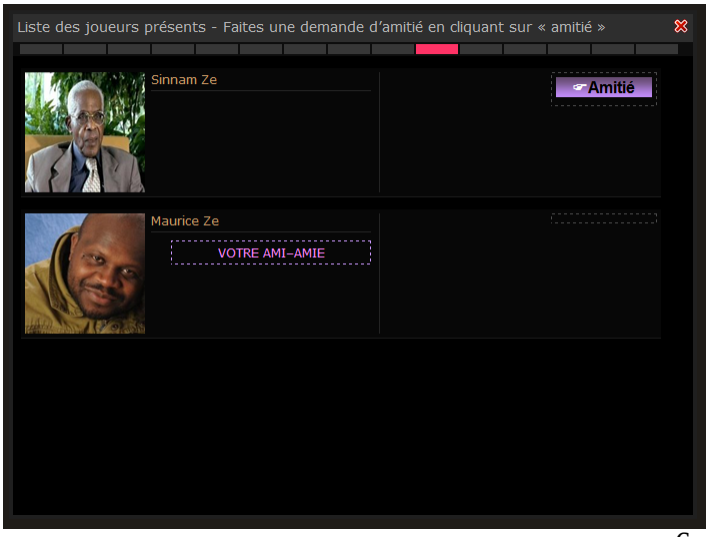


Il peut arriver qu'aucun joueur ne soit accessible pour diverses raisons. Dans ce cas la liste des joueurs présents est vide. Nous vous conseillons à ce niveau d'attendre jusqu'à ce que la liste vous affiche des personnes disponibles.

Si vous voulez sortir de cette liste ou la fermer, cliquez sur l'icône ou sur le bouton « MBEK » à droite de la liste.

Retenez déjà ici qu'en fermant une liste, vous retournez directement sur votre jeu actuel.

Liste non vide : des joueurs accessibles ou joignables


Liste des joueurs présents - Faites une demande d'amitié en cliquant sur « amitié »
Sinnam Ze
Amitié
Maurice Ze
VOTRE AMI-AMIE

La liste affiche les photos des joueurs avec leurs noms (nom d'utilisateur).

Si un joueur est déjà votre ami (ami de jeu), alors il y aura une indication de la sorte : **VOTRE AMI-AMIE**

Si vous avez fait une demande d'amitié à un joueur, alors il y aura une indication de la sorte : **EN ATTENTE DE REPONSE D'AMITIÉ**

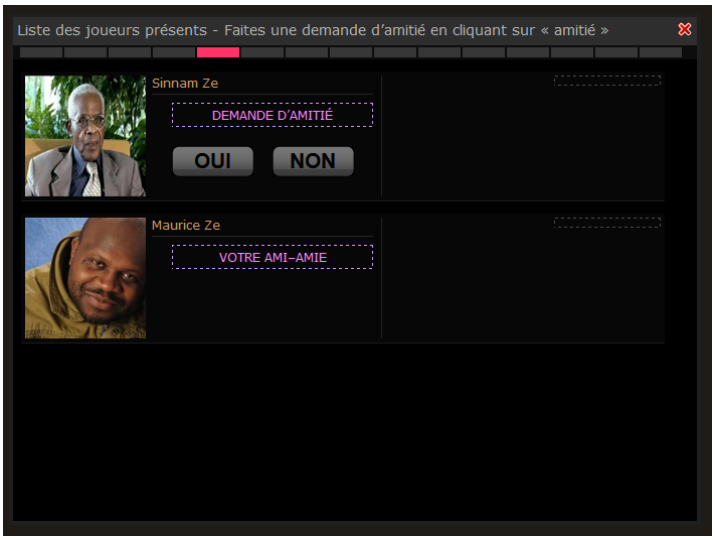
Comment envoyer une demande d'amitié ?

Pour jouer effectivement avec quelqu'un, vous devez d'abord avoir sa permission afin qu'il devienne votre ami (ami de jeu). Donc envoyez des demandes d'amitié pour enrichir votre liste d'amis. C'est à travers cette liste que vous aurez la possibilité de commencer un jeu avec quelqu'un d'autre.

Une demande d'amitié est envoyée lorsqu'on clique sur le bouton

. Si l'action a été exécutée, l'indication « **EN ATTENTE DE REPONSE D'AMITIÉ** » sera affichée et restera jusqu'à ce qu'elle soit confirmée positivement ou rejetée.

Comment accepter ou rejeter une demande d'amitié ?



Le joueur à qui on adresse une demande d'amitié passe aussi par la liste des joueurs présents pour accepter ou rejeter une demande. Il est donc conseillé à tout joueur de toujours visiter la liste des joueurs présents pour faciliter la création des liaisons entre les personnes et aussi pour enrichir sa propre liste d'amis.

Pour accepter une demande d'amitié, on clique sur le bouton **OUI**

Pour rejeter une demande d'amitié, on clique sur le bouton **NON**

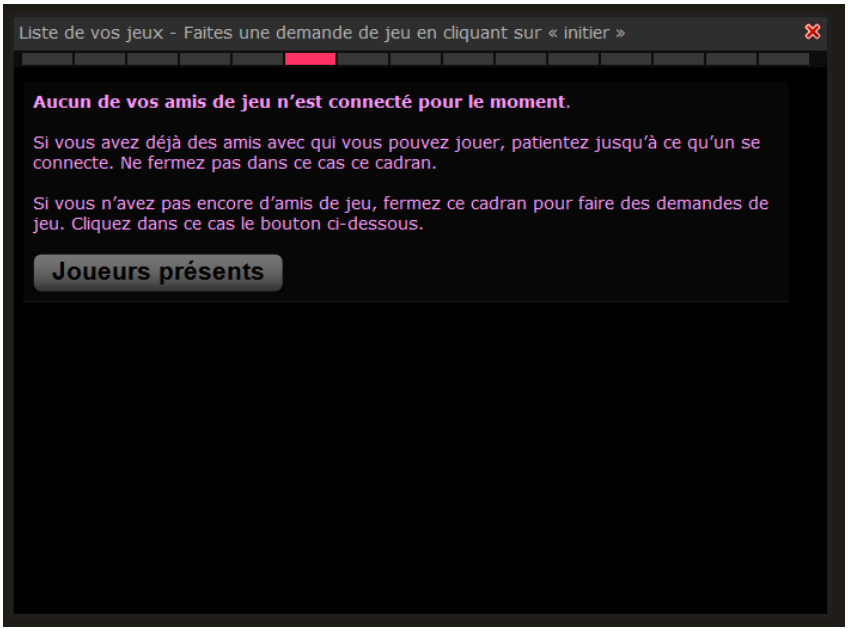
5. MES JEUX

Si vous avez déjà des amis de jeu (voir chapitre précédent), alors l'action « ***Mes jeux*** » est la porte d'entrée pour prendre part aux jeux. C'est en cliquant sur cette action que vous accédez à la liste de vos amis de jeu. Si le bouton « *Mes jeux* » n'est pas visible, vous avez deux possibilités pour accéder ou arriver à ce bouton :

(1) Fermez la liste en cliquant sur l'icône dans le cas où une liste est visible

(2) Cliquez sur le menu principal

Liste de vos jeux est vide


Liste de vos jeux - Faites une demande de jeu en cliquant sur « initier »
Aucun de vos amis de jeu n'est connecté pour le moment.
Si vous avez déjà des amis avec qui vous pouvez jouer, patientez jusqu'à ce qu'un se connecte. Ne fermez pas dans ce cas ce cadran.
Si vous n'avez pas encore d'amis de jeu, fermez ce cadran pour faire des demandes de jeu. Cliquez dans ce cas le bouton ci-dessous.
Joueurs présents

Dans le cas où vous n'avez aucun ami avec qui vous pouvez jouer, votre liste est vide.

Il peut aussi arriver que cette liste soit vide pour d'autres raisons, par exemple si vos amis ne sont pas disponibles ou connectés.

Liste de vos jeux n'est pas vide

Si votre liste affiche des informations sur vos amis, vous verrez à gauche des photos de vos amis ou adversaires.
Vous voyez aussi des indications telles que :

EVENTUELLEMENT LIBRE

DEMANDE DE JEU

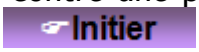
EN ATTENTE DE REPONSE

De même des statistiques :

Gagné : Nombre de vos matchs gagnés contre la personne
Perdu : Nombre de matchs perdus contre la personne
Nul : Nombre de matchs nuls entre les deux joueurs.

Si vous voulez retourner sur votre jeu actuel, fermer tout simplement la liste en cliquant sur l'icône ✖ ou sur le bouton « MBEK » à droite de la liste.

Comment initier un jeu ?

Afin de jouer contre une personne, vous devez lui envoyer une demande de jeu en cliquant sur le bouton 

Si l'action a été exécutée, l'indication « **EN ATTENTE DE REPONSE** » sera affichée et restera ainsi jusqu'à ce que la demande de jeu soit confirmée positivement ou rejetée.

Vous pouvez naturellement initier plusieurs jeux à la fois pour augmenter vos chances de trouver un joueur libre.

Comment démarrer un jeu ?

Liste de vos jeux - Faites une demande de jeu en cliquant sur « initier »
Sinnam Ze
Statistiques
Gagné : 0
Perdu : 0
Nul : 0
Démarrer le jeu

Il est conseillé de ne pas fermer la liste de vos jeux, ou alors de visiter régulièrement celle-ci pour avoir la possibilité de réagir à temps lorsqu'une demande de jeu est acceptée.

En effet, après qu'une demande soit acceptée, vous avez seulement 5 minutes pour réagir ou démarrer le jeu, sinon elle est annulée automatiquement.

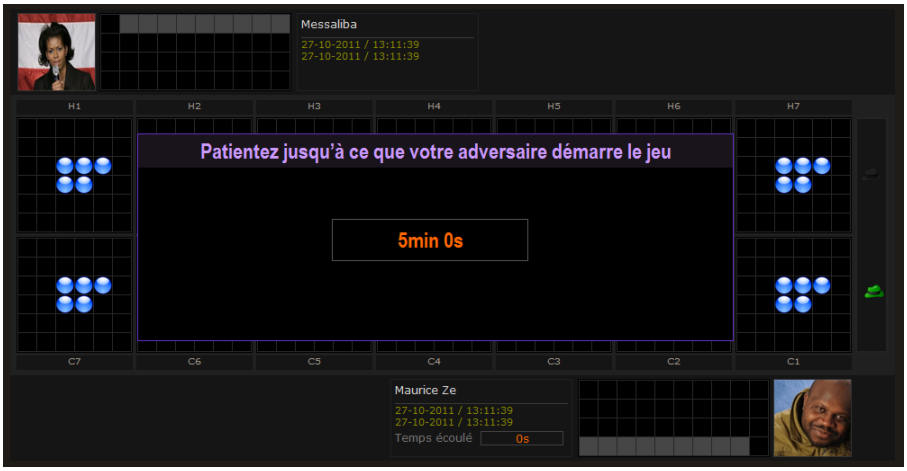
Cliquez sur le bouton ***« démarrer le jeu »***

Comment accepter ou rejeter une demande jeu ?

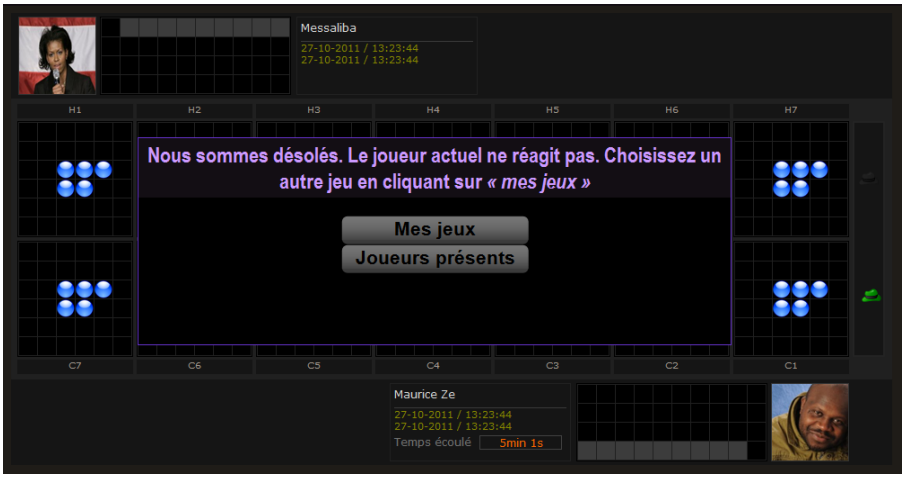
Pour accepter une demande de jeu, on clique sur le bouton **OUI**

Pour rejeter une demande de jeu, on clique sur le bouton **NON**

Apres avoir accepté une demande de jeu, une annonce vous demandant de patienter sera affichée (voir prochaine image).

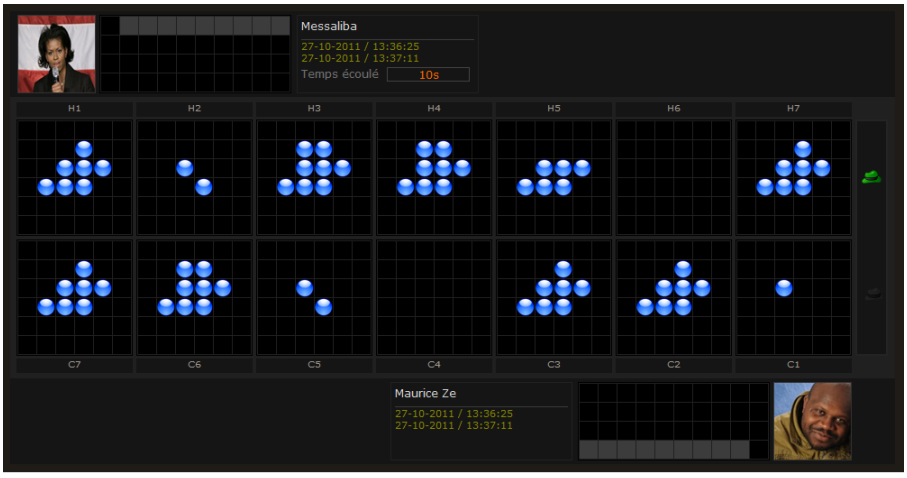


L'initiateur du jeu a 5 minutes pour réagir à votre réponse.


Messaliba
27-10-2011 / 13:23:44
27-10-2011 / 13:23:44
Nous sommes désolés. Le joueur actuel ne réagit pas. Choisissez un autre jeu en cliquant sur « mes jeux »
Mes jeux
Joueurs présents
Maurice Ze
27-10-2011 / 13:23:44
27-10-2011 / 13:23:44
Temps écoulé 5min 1s

L'initiateur du jeu n'a pas réagi à temps, la connexion entre l'initiateur et vous ne sera pas établie.

Si l'initiateur du jeu réagit à temps, c'est-à-dire avant que le délai ne s'écoule, la connexion entre lui et vous sera établie. Dans ce cas, il y a deux scénarios possibles qui peuvent se produire :



Scénario 1

Si votre dernier jeu avec cet adversaire n'était pas terminé, le système vous propose de continuer ou de clôturer ce jeu. Il est donc possible de commencer une partie, de la jouer pendant des heures, des jours ou des mois. Mais dans le cas des tournois que nous allons organiser dans le futur, il ne

sera pas possible de jouer une partie sur une longue période.

Scénario 2

Le système vous demande d'initier un nouveau jeu. Et il affiche en même temps les statistiques antérieures sur vos parties contre l'adversaire en question.

6. MENU PRINCIPAL

En cliquant sur le bouton Actions, vous arrivez directement sur un menu avec les fonctions suivantes :

Mes jeux Accès à vos jeux ou à la liste de vos amis. C'est à partir de cette liste que vous initier des jeux.

Joueurs présents Accès à la liste des joueurs accessibles ou disponibles. C'est à partir de cette liste que vous faites des demandes d'amitié (amis de jeu).

Match nul Dans la réalité, il arrive parfois qu'une partie soit terminée, lorsque les deux joueurs constatent que celle-ci aboutit à un match nul. Afin de permettre aussi cette possibilité d'arrêt de jeu dans le monde virtuel, la fonction « *Match nul* » intervient. En cliquant sur « *Match nul* », le joueur envoie une demande à son adversaire. Celui-ci peut ensuite accepter ou rejeter cette demande.

Match perdu Toujours en prenant référence sur le Songòh du monde réel, une partie peut aussi s'avouer perdue pour l'un des joueurs. Dans ce cas il est parfois préférable d'arrêter la partie. Le joueur qui visiblement a perdu une partie peut donc utiliser la fonction « *Match perdu* » pour se déclarer vaincu. En cliquant sur « *Match perdu* », le joueur envoie une demande à son adversaire. Celui-ci peut ensuite accepter ou rejeter cette demande.

Si l'un des joueurs voudrait recommencer une partie, il peut utiliser la fonction « *Recommencer* » - il envoie ainsi une demande à son adversaire qui est libre d'accepter ou pas. Notez qu'une partie recommencée n'est ni un match nul ni un match perdu, elle ne compte pas.

7. PRESENTATION GENERALE

La source d'informations de ce chapitre est la page web :
http://www.culturevive.com/betifang/songo.htm

Le Songòh se joue dans un plateau monté sur un support technique qu'on appelle : « MBEK ». Ce dernier mesure 1 mètre de long avec deux pieds élevés sur 30 à 40 cm de hauteur. De nos jours le plateau est issu d'un tuyau en matière plastique de 80 à 100 cm de long sur 12 à 15 cm de diamètre. Ledit tuyau est fendu longitudinalement en 2 parties d'égales dimensions. Chacune des 2 parties est divisée en 7 cases d'égales dimensions, ce qui fait au total 14 cases pour tout le Mbek Songòh. Au début de chaque manche de jeu, on dispose de 5 pions par case. Pendant le match et au moment des récoltes, chaque case devra être en mesure de contenir le plus grand nombre de pions possible.

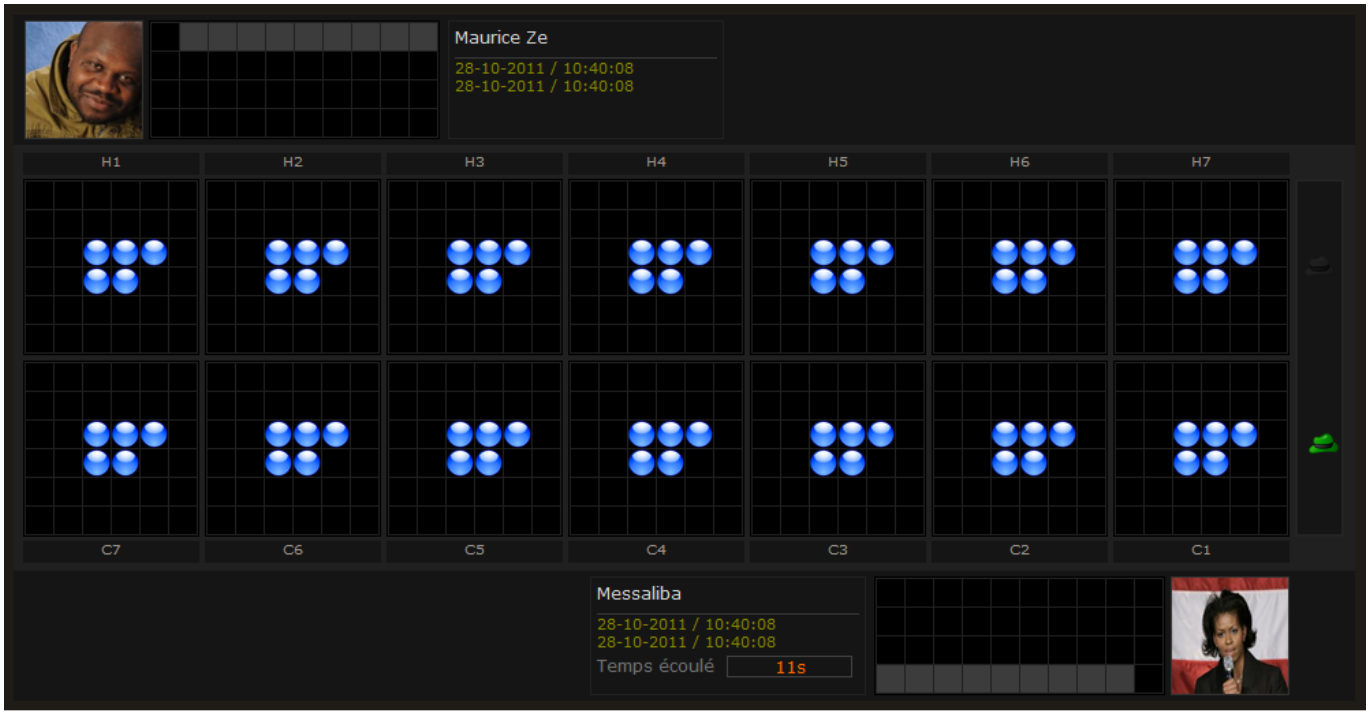
Les pions sont des graines de l'arbre appelé « Ezëzang ou Ezaň ou Ndjansang» du nom scientifique *Ricinodendron heudelotii*. Les deux adversaires assis face à face déplacent les pions de la droite vers la gauche et à tour de rôle. On ramasse à son compte les pions du côté de son adversaire à partir de la deuxième case à sa droite ; le nombre de pions à gagner est de deux au moins et de quatre au plus.

La partie se termine normalement lorsque les pions restent à neuf. Il peut cependant arriver que ça finisse à plus de neuf pions lorsque l'un des joueurs, ne devant pas doubler de tour de jeu, n'a pas de case contenant un nombre de pions lui permettant de passer un pion à son adversaire.

La fin de la partie est marquée par une reconstitution du nombre de pions à 5 par case, à l'issue de laquelle le vainqueur passe au moins 5 pions à son adversaire. Si l'un des joueurs passe moins de 5 pions à son adversaire ou alors si chaque joueur totalise 35 pions dans sa rangée de cases, il y a match nul.

8. LE MBEK VIRTUEL

Quel que soit le niveau de la technique, on ne pourra jamais reproduire à 100% le jeu Songòh sur un espace virtuel. Le MBEK doit être adapté aux exigences techniques telles que la rapidité et la lisibilité (comptage des pions). Ainsi notre MBEK dans le monde virtuel se représente comme le tableau ci-dessous :



- Le côté **H** qui est constitué des cases H1, H2, H3, H4, H5, H6, H7

- Le côté **C** qui est constitué des cases C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7

- Le joueur du côté **H** est identifié par sa photo qui se trouve au dessus des cases H (dans le cas ci-dessus c'est la photo du Coordinateur du Mouvement Nkul Beti)

- Le joueur du côté **C** est identifié par sa photo qui se trouve au dessous des cases C (dans le cas ci-dessus c'est la photo de Michelle Obama)

- A côté de chaque photo se trouve un panel d'affichage des pions gagnés par le joueur. Ce panel se présente en deux parties : (a) la partie en noire qui précise le nombre de pions que le joueur doit encore bouffer pour faire match nul. (b) la partie en gris qui précise le nombre de pions que le joueur doit encore bouffer pour gagner le match.

- Un chapeau vert indique le camp du joueur qui a le tour de placer ou « partager » les pions (dans ce cas présent c'est Michelle Obama). Apres qu'elle ait partagé, le chapeau vert se positionnera sur le côté **C**

- Le joueur du côté **H** place ou partage les pions de sa droite vers sa gauche, c'est-à-dire en tenant compte de la direction des cases H1…H7

- Le joueur du côté **C** partage de sa droite vers sa gauche, c'est-à-dire en tenant compte de la direction des cases C1…C7

- Les deux temps (Date et Heure) qui sont affichés précisent : (a) le temps pointé lorsque le jeu a débuté. (b) l'heure à laquelle le dernier partage (placement) des pions a eu lieu.

- Le temps écoulé indique le nombre de minutes et secondes qui se sont déjà écoulés sans que le joueur qui a le tour ne partage les pions.

- Certains mécanismes de jeu ont été automatisés. Le partage des pions, les gains et l'évaluation des erreurs se font automatiquement.

- Pour partager (jouer ou placer) avec une case quelconque, il suffit tout simplement de cliquer sur celle-ci.

- Pour savoir quel joueur a le tour de partager les pions, **le chapeau en vert** vous indique le côté et le joueur en question.

- Lorsque vous avez le droit de partager avec une case quelconque, les pions de cette case se colorient en vert pendant que vous positionner la souris sur la case.

- Si les pions d'une case se colorient en rouge, il s'agit là d'une erreur de jeu. Vous ne pouvez pas par conséquent partager avec la case en question.

- Si les pions d'une case se prennent la couleur orange, il s'agit d'une case qui peut apporter du gain. Mais seulement, concernant la grande philosophie de ce jeu, gagner n'est pas toujours idéal. Il peut arriver qu'une case qui bouffe entraîne une faille, voire une perte du jeu par la suite.

- Lorsque vous avez bouffé, les pions gagnés sont directement affichés dans votre panel (ou casier) de gain qui se trouve à côté de votre photo.

- Lorsqu'une partie est terminée (pas suite à une demande), le système arrête automatiquement cette partie et affiche les résultats correspondants.

9. LE PARTAGE DES PIONS

Le Songoh se joue en partageant, plaçant ou distribuant les pions. La première chose pour maîtriser le fondement de ce jeu est donc de savoir comment effectuer ce partage de pions.

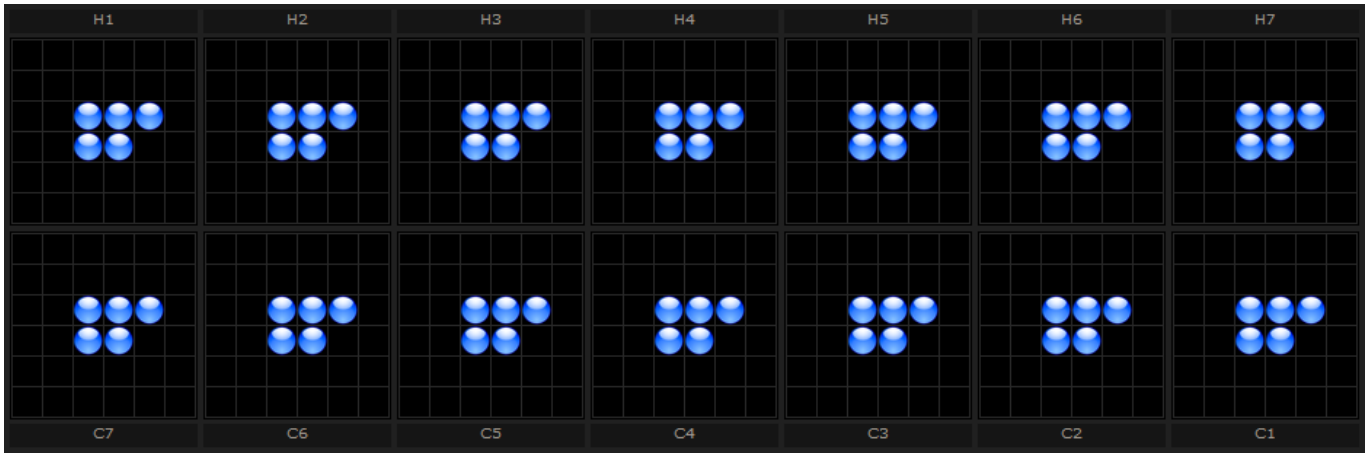
Dans la réalité, on ramasse les pions d'une case et on le tient en main. On partage (ou place) par la suite ces pions jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien dans la main. Les règles du partage ou de la distribution disent ceci :

> En allant dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est-à-dire de droite vers la gauche et à partir de la première case qui suit immédiatement celle qu'on choisit pour jouer, on dépose dans chaque case attenante un pion sans sauter aucune case, y comprises les cases de l'adversaire. Dès qu'on arrive au point de départ, c'est-à-dire une case avant celle de départ qu'on a choisie, on continue le partage seulement dans le camp adversaire et à partir de sa première case à votre gauche, à chaque fois qu'on atteint la dernière case du camp adverse et que vous avez toujours dans la main des pions à placer, on recommence de la même manière que précédemment dans le camp adverse.

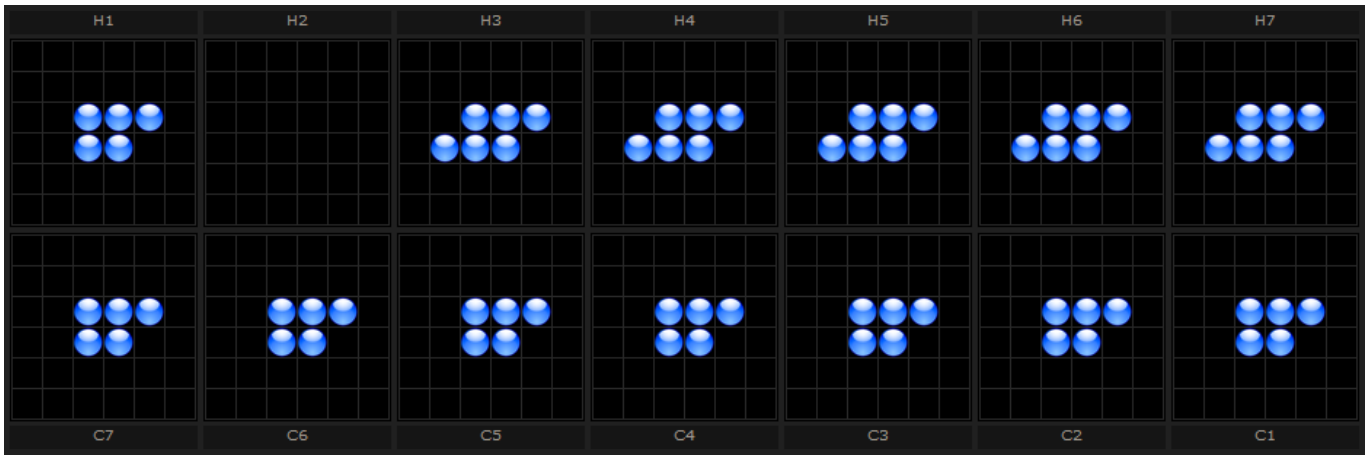
Cette règle qui peut s'écrire de plusieurs manières est mathématiquement décrite par une fonction de distribution. Mais notre but ici n'est pas de nous confronter aux mathématiques, nous allons à l'aide des cas vous présenter les aspects importants qui font cette règle.

Le partage avec une case qui contient moins de 14 pions

Supposons qu'un jeu se trouve à son début, avec la disposition suivante des pions :

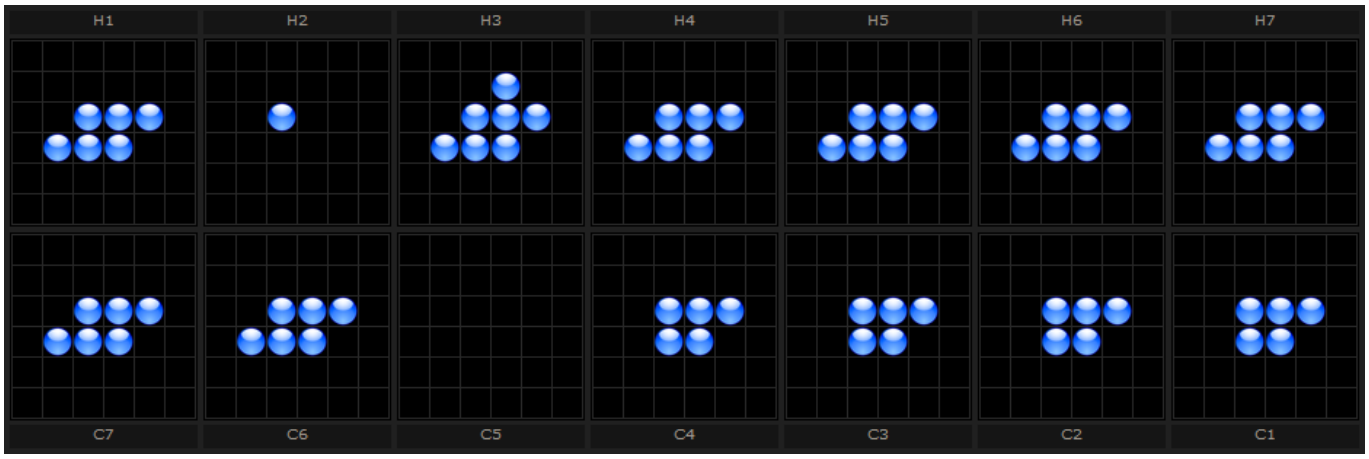


Si le joueur du côté **H** partage avec la case H2, on a le résultat suivant :



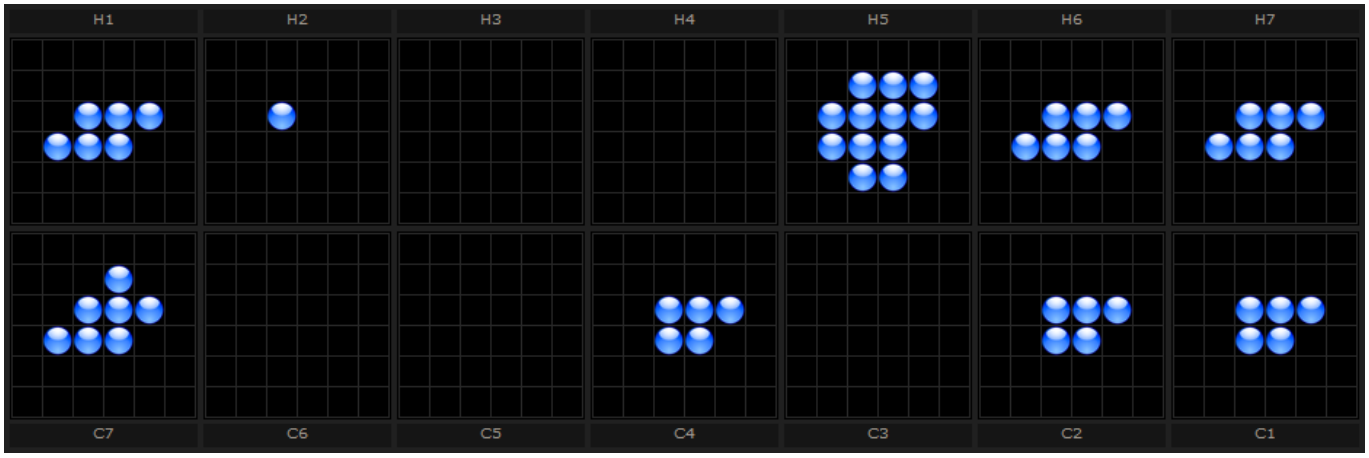
On constate que le nombre de pions dans les cases H3, H4, H5, H6 et H7 a augmenté. Ayant choisi la case H2 qui n'avait que 5 pions, le joueur ne pouvait que déposer les pions dans ses propres cases (son périmètre) mais pas dans le camp adverse.

Supposons maintenant que le joueur du côté **C** choisisse la case C5 pour partager (placer). On aura ensuite le résultat suivant :

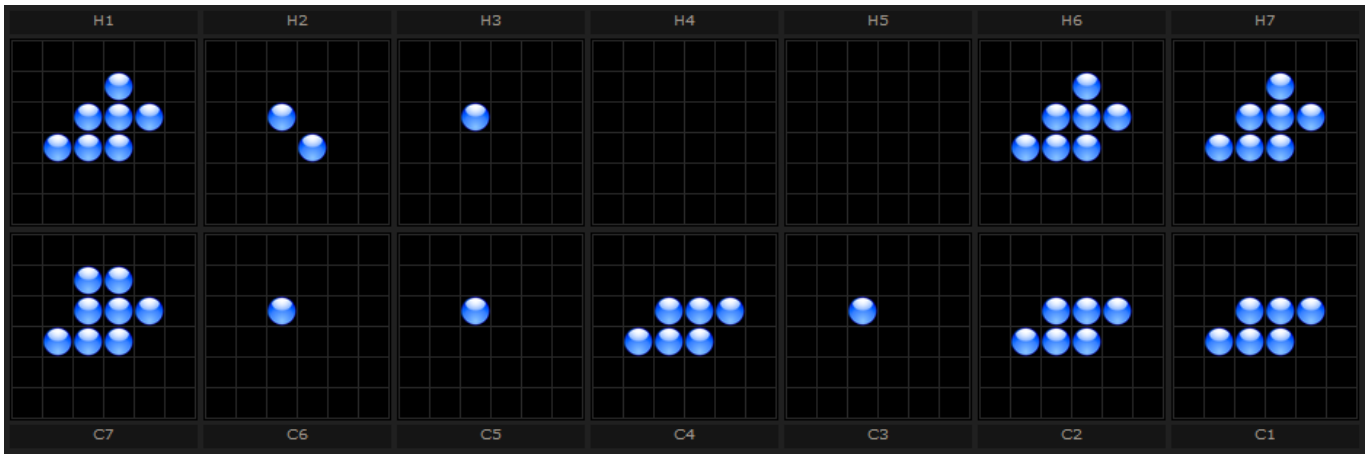


On constate que le joueur a partagé de deux côtés. Ses deux cases C6 et C7 ont augmenté d'un pion chacune et les cases H1, H2, H3 du camp adversaire aussi.

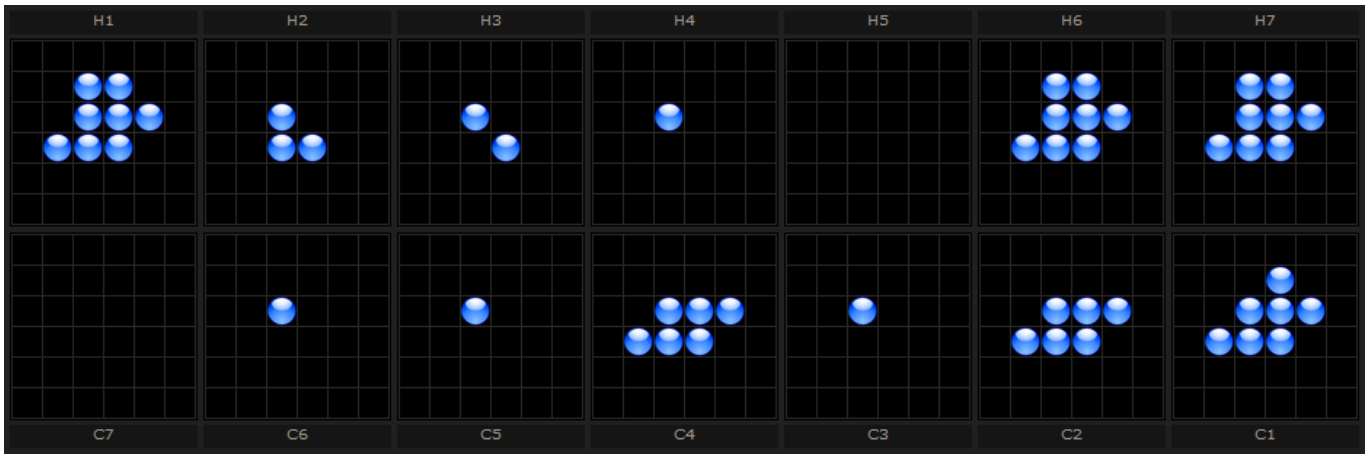
Supposons qu'à un moment donné du jeu, on a une disposition de pions de la sorte :



Si le joueur du côté **H** partage avec la case H5, on a le résultat suivant :



Nous constatons que le joueur a partagé les pions à gauche et à droite de sa case de départ qu'il a choisie et en même temps, il a déposé un pion dans toutes les cases du camp adverse.
Si maintenant le joueur du côté **C** choisit la case C7 pour distribuer (jouer), on aura le résultat suivant :



Nous constatons que le joueur a déposé (placé) un pion dans chacune des cases du camp adverse et un pion dans sa première case.

Le partage avec une case qui contient au moins 14 pions

Le fait que des cases contiennent au moins 14 pions est considéré comme une situation stratégique de jeu ou ABÔM, que nous allons présenter aussi dans ce document.

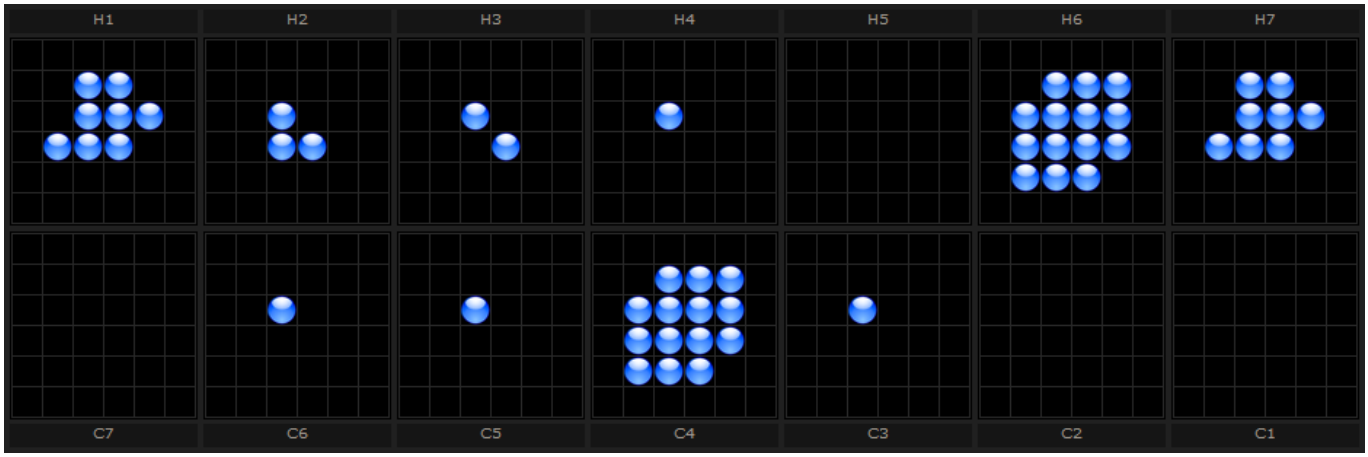
Voici quelques règles avant de faire la démonstration par image :

- Pour les cases de 14, 21, 28 ou 35 pions, on retire un pion et on le considère comme son propre gain. Donc au lieu de partager avec 14 ou 21 ou 28 ou 35 pions, on distribue plutôt avec 13 ou 20 ou 27 ou 34 pions.

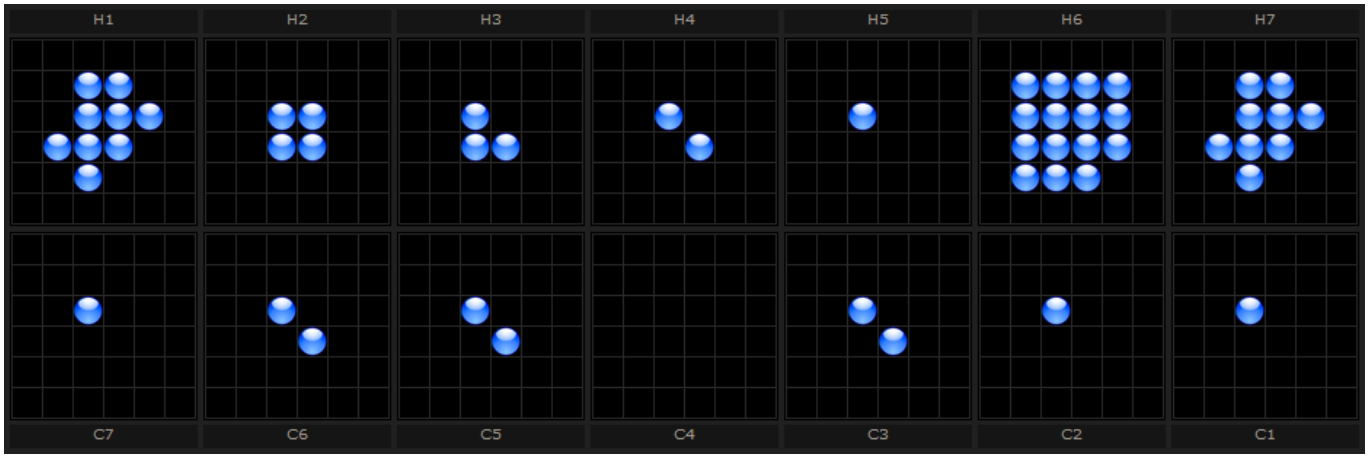
- En excluant la case de départ choisie pour partager les pions, on dépose d'abord dans son propre camp 1 pion dans chacune des cases restantes. Ensuite on continue le

partage des pions dans le camp adverse, toujours en commençant dans la première case de votre gauche. Dès qu'on atteint la septième case, on recommence.

Supposons qu'on a cette figure de jeu :

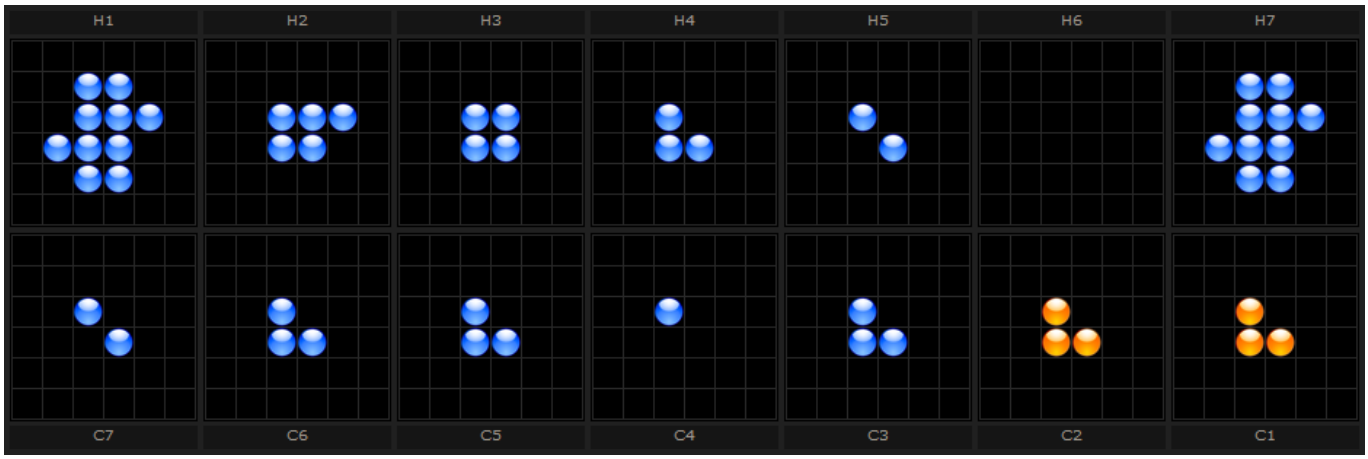


Si maintenant le joueur du côté **C** choisit la case C4 pour distribuer les pions, on aura le résultat suivant :



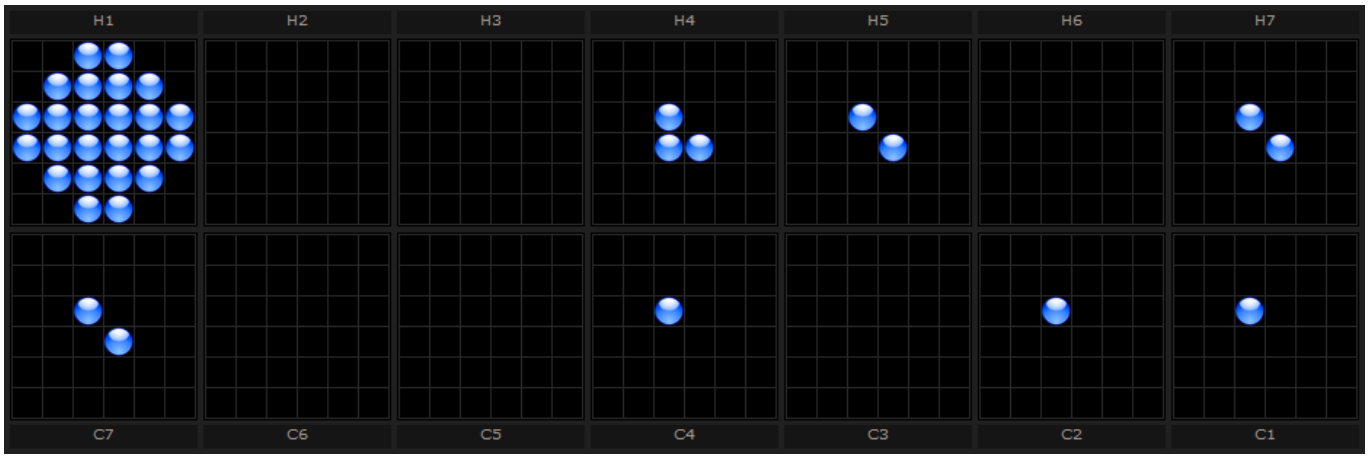
Nous constatons qu'un pion est sorti du jeu. En effet, le joueur du côté **C** a partagé les pions avec une case qui avait 14 pions donc un pion lui revient comme gain.

Si maintenant le joueur du côté **H** décide de jouer avec la case H6, on aura le résultat suivant :

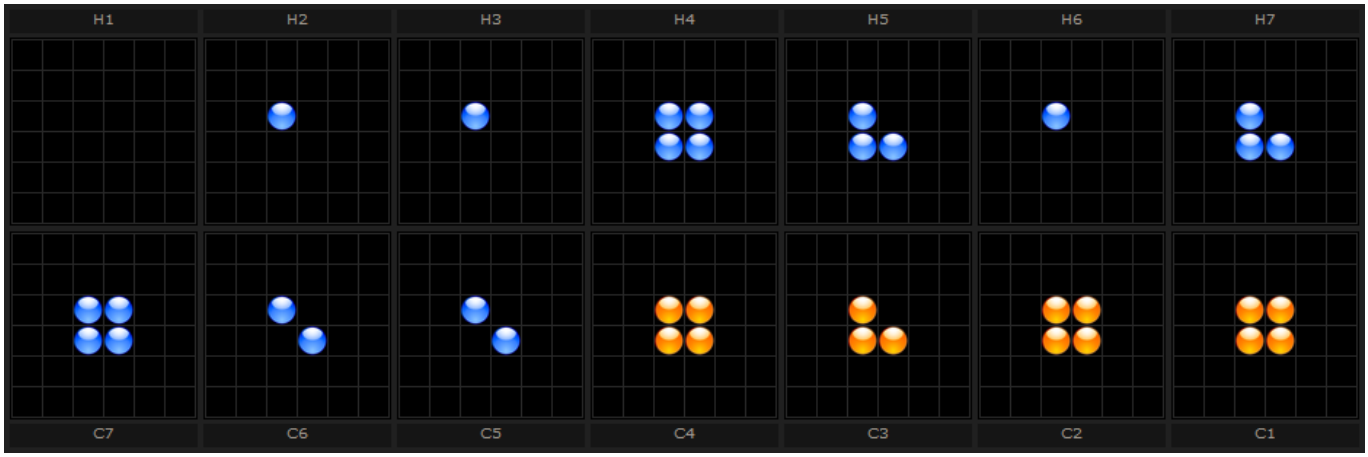


Les pions en orange indiquent que le joueur **H** bouffe dans ces deux cases adverses. En réalité, après le partage des pions, les deux cases C1 et C2 n'auront plus de pions. Il faut noter que le dernier pion déposé par le joueur **H** se trouve dans la case C2. Et enfin, toutes les cases du camp adverse ont augmenté d'au moins 1 pion.

Supposons qu'on a cette figure de jeu :



Si le joueur du côté **H** décide de jouer avec la case H1, on aura le résultat suivant :



Toutes les cases du camp adverse ont augmenté d'au moins 2 pions. Si la case H1 qui a été démarrée avait plus de 28 pions, alors toutes les cases du camp adverse auraient augmenté d'au moins 3 pions.

10. LES ERREURS DE JEU

Le Songòh ne permet pas de partager les pions avec n'importe quelle case. En effet, on peut provoquer des erreurs de jeu.

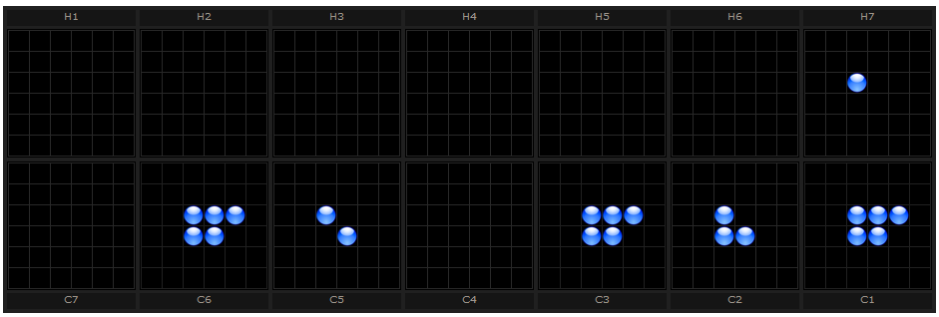
Pour le Songòh virtuel, quoique l'évaluation des erreurs de jeu ait été automatisée, et qu'il est impossible de partager avec une case qui n'a pas le droit d'être démarrée, ils est tout de même conseillé de prendre connaissance des types d'erreurs qu'on peur occasionner.

Type 1 : le cas d'une case qui n'a pas de pions

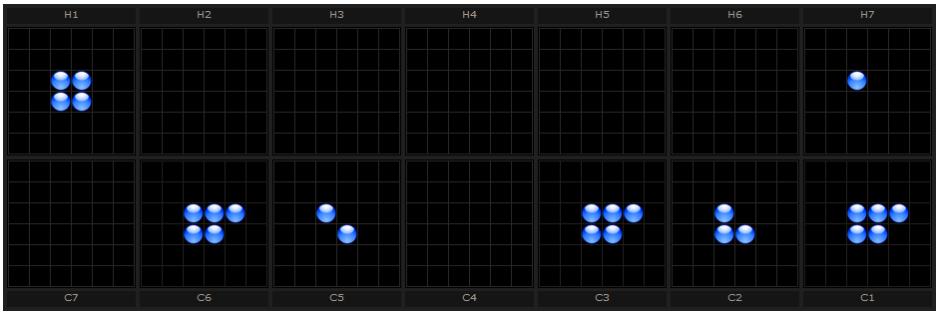
L'erreur élémentaire est le cas d'une case qui n'a pas de pions. On ne peut pas démarrer ou partager avec une case qui ne contient aucun pion.

Type 2 : le cas de la dernière case qui contient un seul pion

Lorsque la dernière case, que ce soit du côté **H** ou **C**, ne contient qu'un seul pion, quelques règles doivent être respectées. Voici les cas de figure :



Avec cette disposition de jeu, on peut partager avec la case H7, si c'est le côté **H** qui a le tour de jouer. En réalité, ce pion ne traversera pas dans le camp **C**, il sera compté comme gain de **H**.



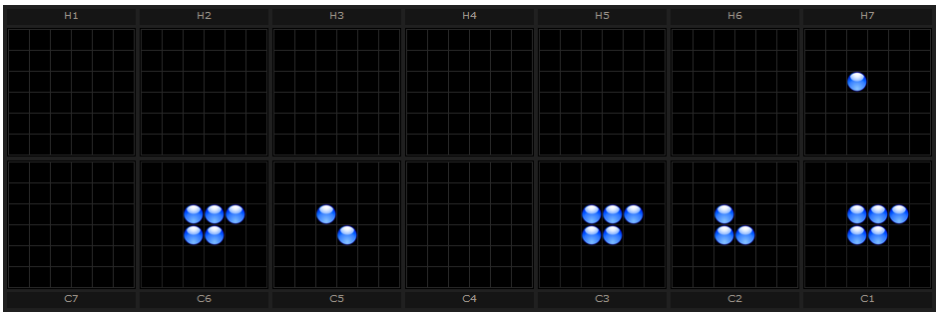
Si c'est le côté **H** qui a le tour de jouer, le joueur n'a pas le droit de partager avec la case H7. Il doit choisir une autre case non vide.

Maintenant, si un côté ne dispose que d'un pion et dans la dernière case, l'autre côté qui dispose de plusieurs pions et qui a le tour de jouer doit tenir compte des règles suivantes :

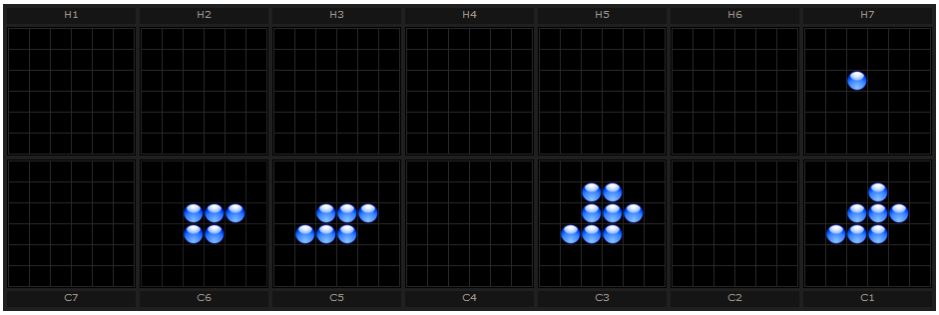
- Le joueur ne peut que partager dans le camp de son adversaire, si et seulement si il est impossible de jouer sans distribuer dans le camp de son adversaire ;

- Le joueur ne peut que partager dans le camp de son adversaire, si et seulement si il partage avec une case qui a au moins 14 pions ;

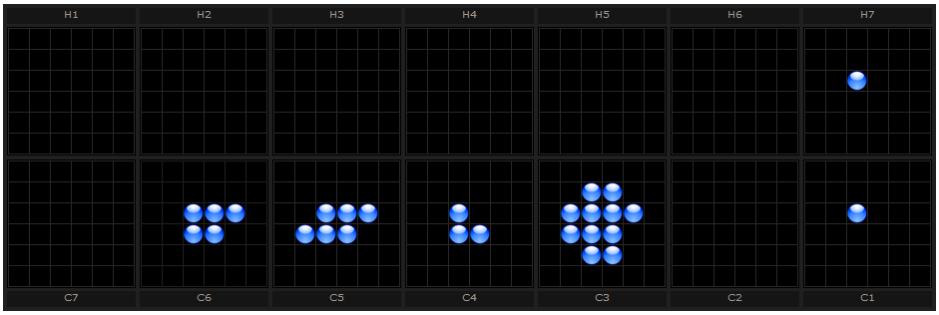
- Le joueur ne peut que partager dans le camp de son adversaire, si et seulement si en partageant il bouffe le pion de son adversaire.



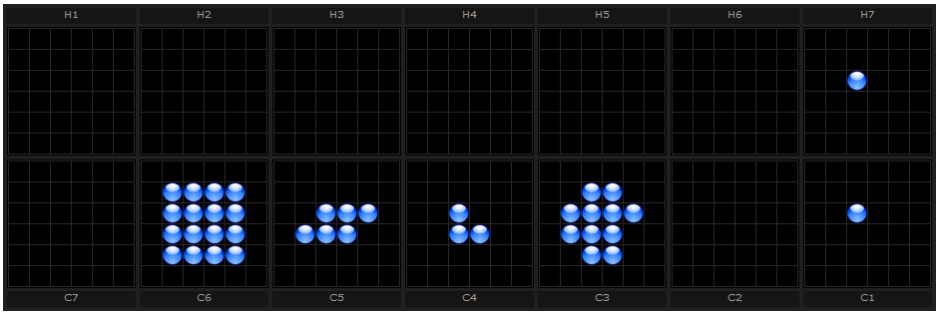
Si c'est le côté **C** qui a le tour de distribuer les pions, alors le joueur ne peut le faire qu'avec la case C1 ou C2 ou C5, c'est-à-dire : sans distribuer (placer) des pions chez son adversaire.



Cette disposition de jeu permet au joueur du côté **C** de partager avec n'importe quelle case. Il n'a aucune autre possibilité que de distribuer des pions chez son adversaire.



Le côté **C** peut partager avec la case C3 car elle bouffe la case H7. Naturellement qu'on peut aussi partager avec la case C1 ou C4 mais pas avec C5 et C6.

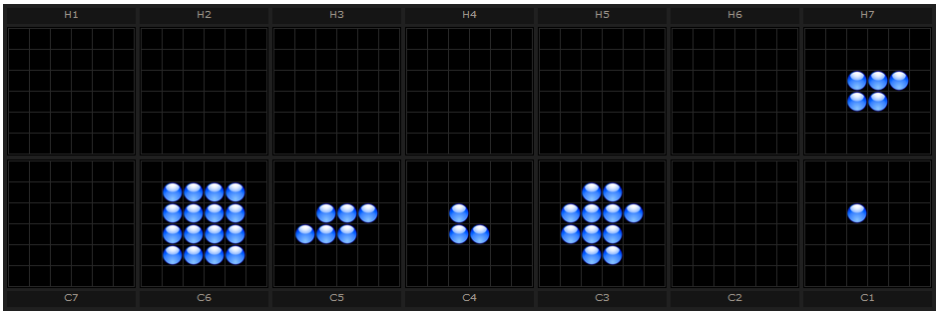


On peut aussi partager ici avec la case C6 car elle contient au moins 14 pions.

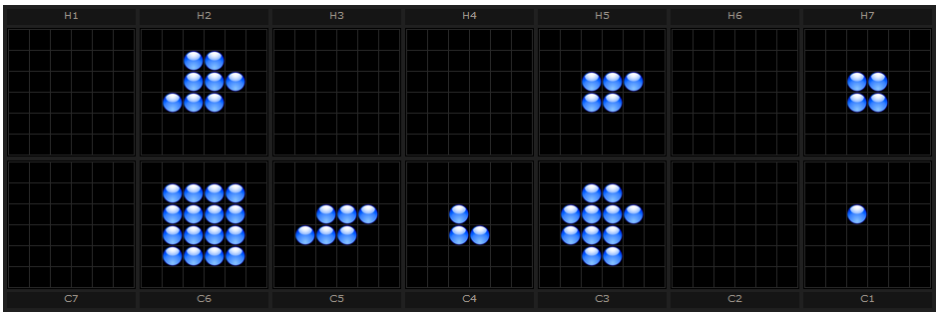
Type 3 : le cas de la dernière case (H7 ou C7) contenant plus d'un pion

Si la dernière case contient plus d'un pion, on ne peut que partager avec elle si et seulement si l'une des conditions suivantes est remplies :

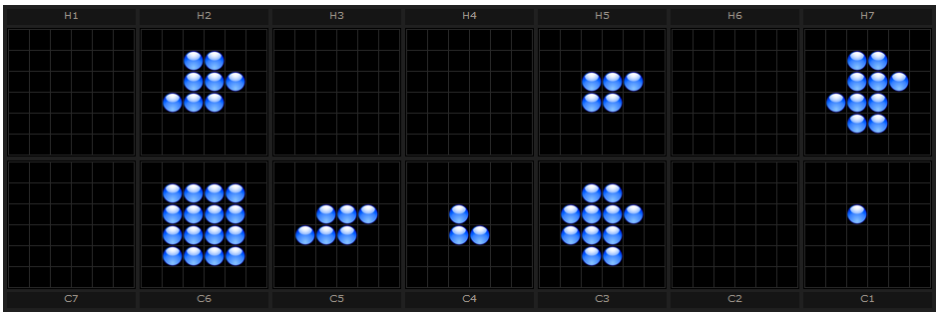
- Toutes les autres 6 cases n'ont aucun pion, donc c'est le seul moyen dont le joueur dispose pour partager les pions.
- Le contenu de cette case est inférieur ou égal à 7, et on a la possibilité de bouffer en partageant avec cette case.
- Le contenu de la case est plus grand que 7 et le côté adversaire a plus d'un pion.
- Le contenu de cette case est plus grand que 7 et le côté adversaire a uniquement un pion qui ne se trouve pas dans la septième case.
- Le contenu de la case est plus grand que 5 et inférieur ou égal à 7 et le nombre de fois que chaque joueur a partagé les pions est plus petit que 5. Plus précisément ici, au début d'un match, c'est-à-dire les quatre premières fois qu'on a le tour de jouer, on a le droit de partager les pions avec la septième case.



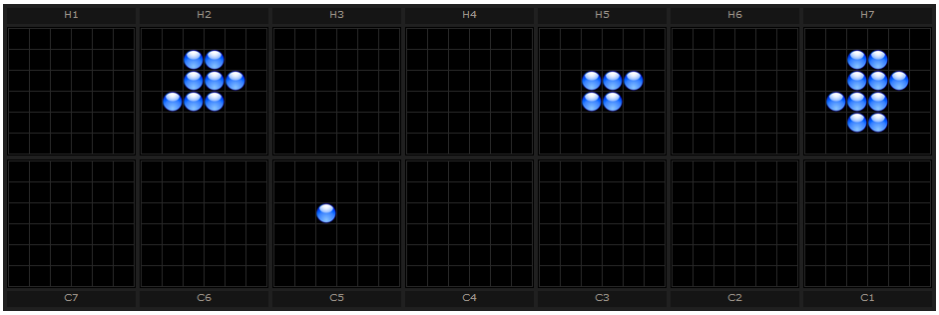
Le joueur ne peut que distribuer les pions avec la case H7 puis qu'il n'a plus une autre possibilité.



Le joueur peut distribuer les pions avec la case H7 étant donné cette case lui permet de bouffer.



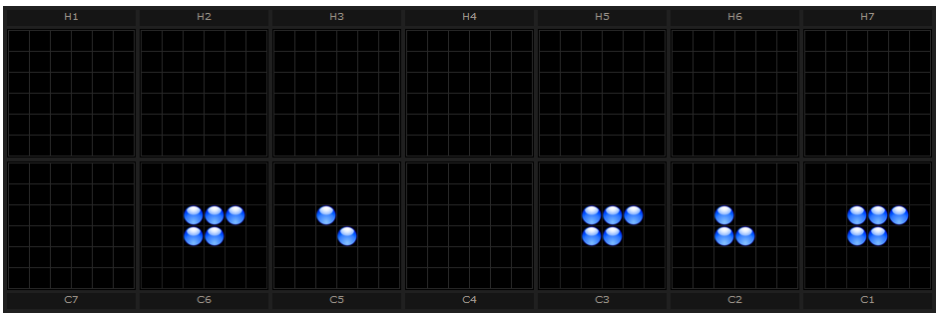
Le joueur peut distribuer les pions avec la case H7 car son contenu est plus grand que 7 et le camp adverse a plus d'un pion.



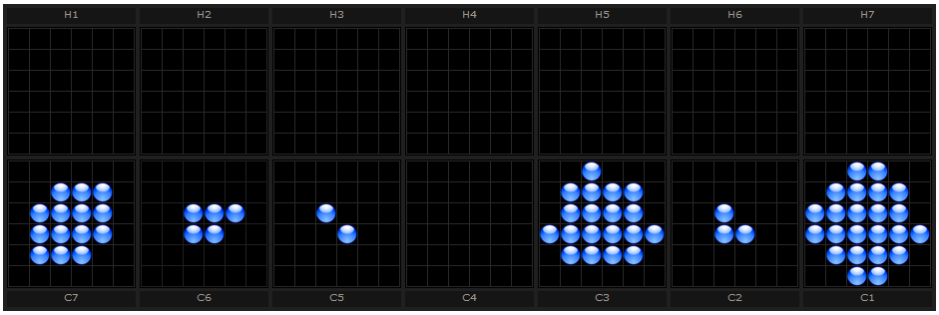
Le joueur peut distribuer les pions avec la case H7 car son contenu est plus grand que 7 et le seul pion de l'adversaire ne se trouve pas dans la septième case.

Type 4 : le cas où un côté n'a plus de pions et l'autre côté a le tour de partager

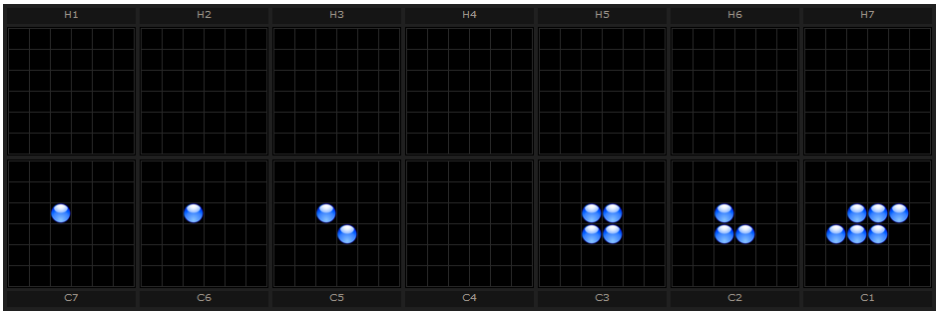
Si un joueur n'a plus de pions de son côté et que son adversaire a le tour de partager, ce dernier est obligé de distribuer avec une case qui 'approvisionne' le maximum de pions à l'adversaire lorsque la case choisie contient moins de 14 pions. Pour une case avec un nombre de pions supérieur ou égal à 14, il n'existe pas d'erreur de jeu. Si le joueur qui dispose de pions ne peut partager que dans son propre camp, dans ce cas le jeu est considéré comme terminé.



Il y a deux possibilités de passer les pions au côté **H**, en partageant avec las case C3 ou C6. Mais selon la règle, on ne doit distribuer qu'avec la case C6.



D'après la règle, on peut partager avec la case C1, C3, C6 ou C7 sans provoquer une erreur. Il faut noter qu'on a le libre choix de démarrer une case qui a un nombre de pions supérieur ou égal à 14.



Bien qu'il y ait encore plus de 9 pions dans le MBEK, cette disposition de jeu entraîne automatiquement la fin du Match, car le joueur du côté **C**, qui a le tour de partager les pions, ne peut distribuer que dans son propre camp.

Type 5 : le cas où une case a plus de 34 pions

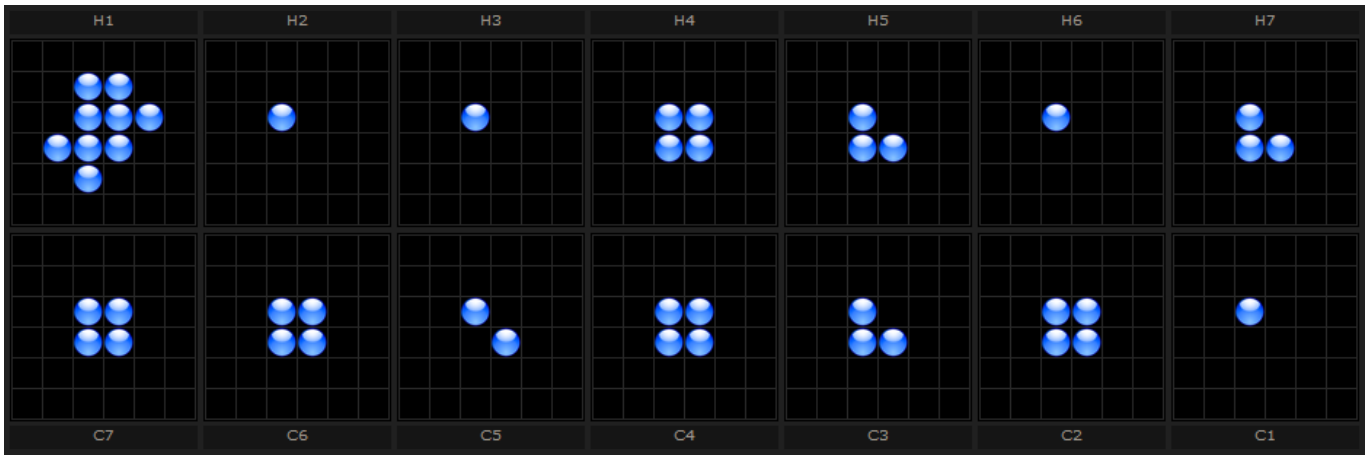
Le Songòh réel ne prévoit pas cette règle. Vu l'inutilité d'une case contenant plus de 34 pions, nous avons introduit cette règle pour le Songòh virtuel. La règle dit ceci : Toute case qui a plus de 34 pions doit être démarrée, c'est-à-dire que le joueur doit partager les pions de cette case.

11. LE PRINCIPE DE BOUFFAGE

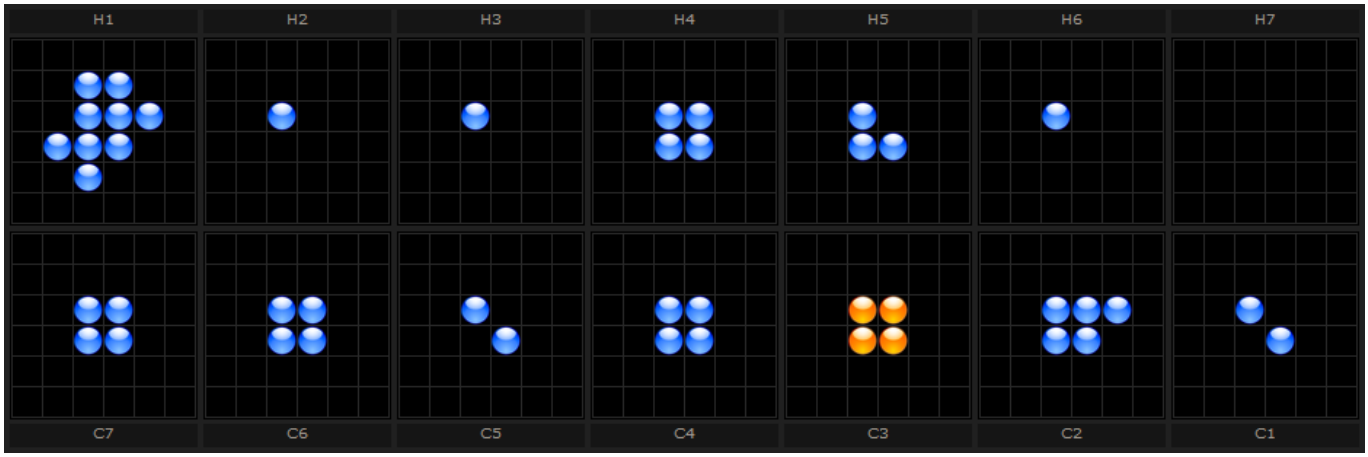
Le but du Songòh est naturellement de bouffer le grand nombre de pions possibles. Après avoir fait le partage, le joueur a la possibilité de bouffer des pions dans le camp adversaire. Le nombre de pions qu'on peut gagner par case est : 2, 3 ou 4.

Pour savoir si un joueur bouffe, on évalue le nombre de pions que contient la dernière case dans laquelle il a déposé ou passé le dernier pion pendant le partage. Cette case doit se trouver dans le camp adverse et ne doit pas correspondre à la première case.

Supposons que la disposition du jeu est la suivante :

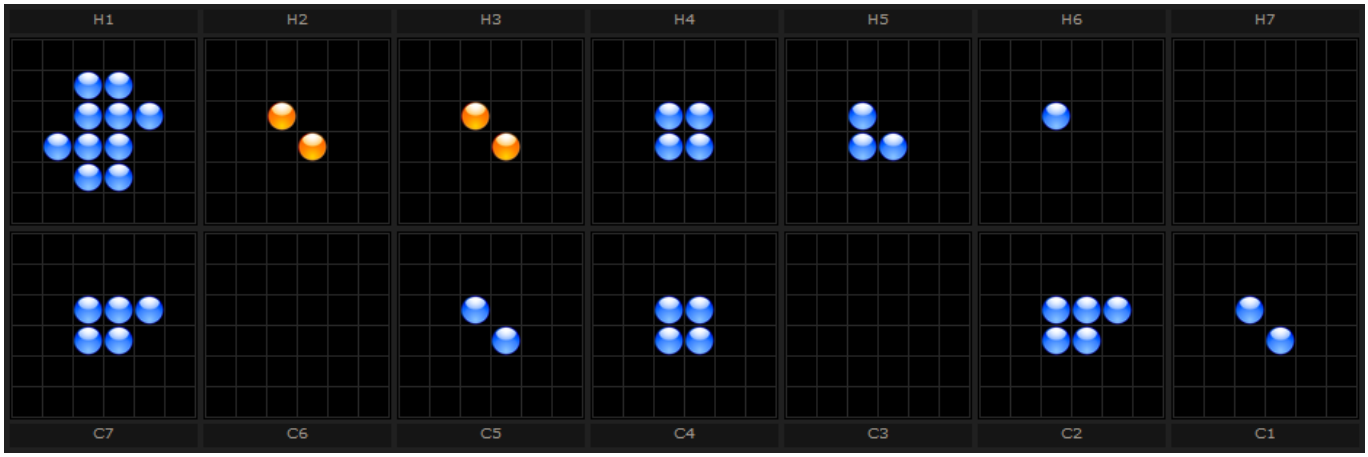


Si le joueur du côté **H** partage avec la case H7, on aura le résultat suivant :



La dernière case du camp adversaire dans laquelle il a déposé le dernier pion est C3 et son contenu est 4. Donc il bouffe les 4 pions contenus dans cette case C3.

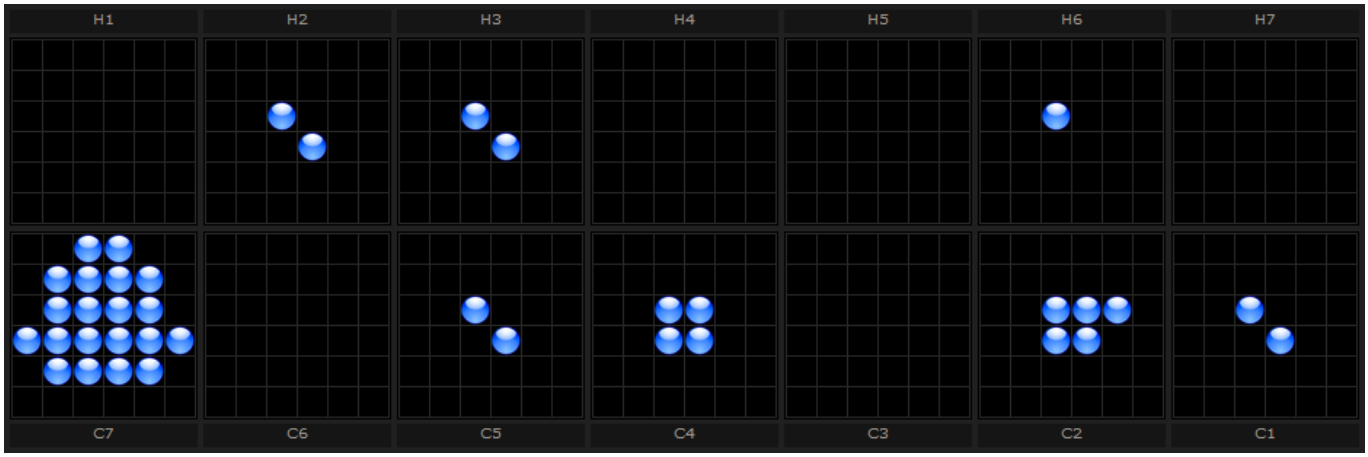
Si après que le joueur **H** ait bouffé, son adversaire décide **C** de jouer avec la case C6, on aura le résultat suivant :



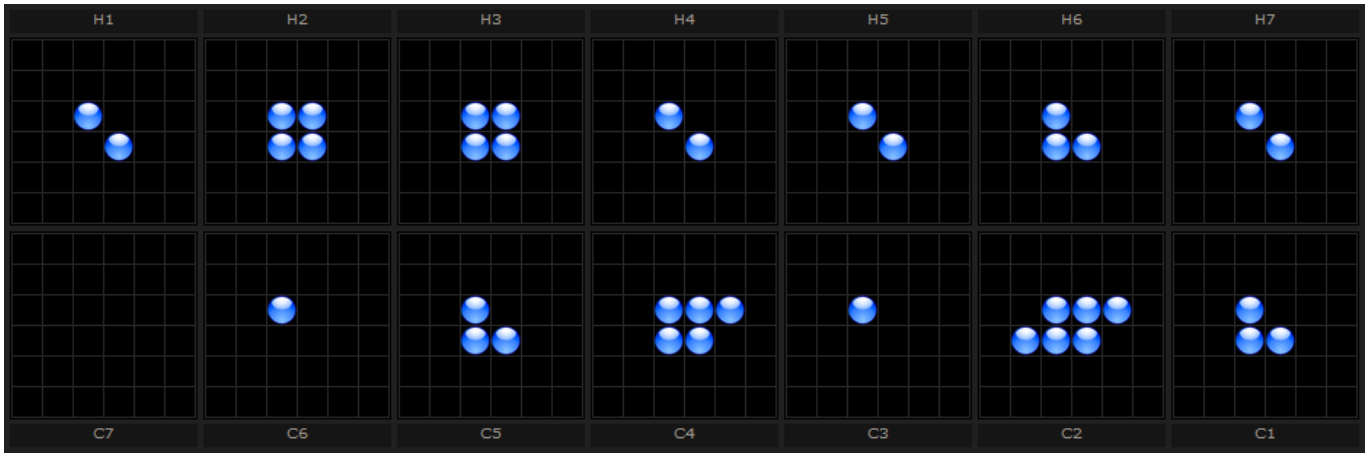
La dernière case du camp adversaire dans laquelle il a déposé le dernier pion est H3 et son contenu est 2. Donc le joueur **C** bouffe dans cette case H3 ainsi que dans la précédente case H2. En effet, il est possible de bouffer plusieurs cases au même moment. Voici les règles :

- On ne peut bouffer au maximum que dans 6 cases ;
- A partir de la dernière case dans laquelle on dépose le dernier pion dans le camp adverse, on rentre en arrière en bouffant. Dès qu'on est face à une case qui contient plus de 4 pions, on s'arrête.

Supposons qu'on a cette figure de jeu :



Si le joueur du côté **C** décide de partager avec la case C7, on aura le résultat suivant :



Bien que la case dans laquelle le joueur a déposé son dernier pion soit H7 avec un contenu de 2, il ne peut pas bouffer pour la simple raison qu'il n'existe pas une case qui lui empêchera de bouffer dans 7 cases ce qui va contre la règle : On ne peut bouffer au maximum que dans 6 cases.

12. FIN DE MATCH

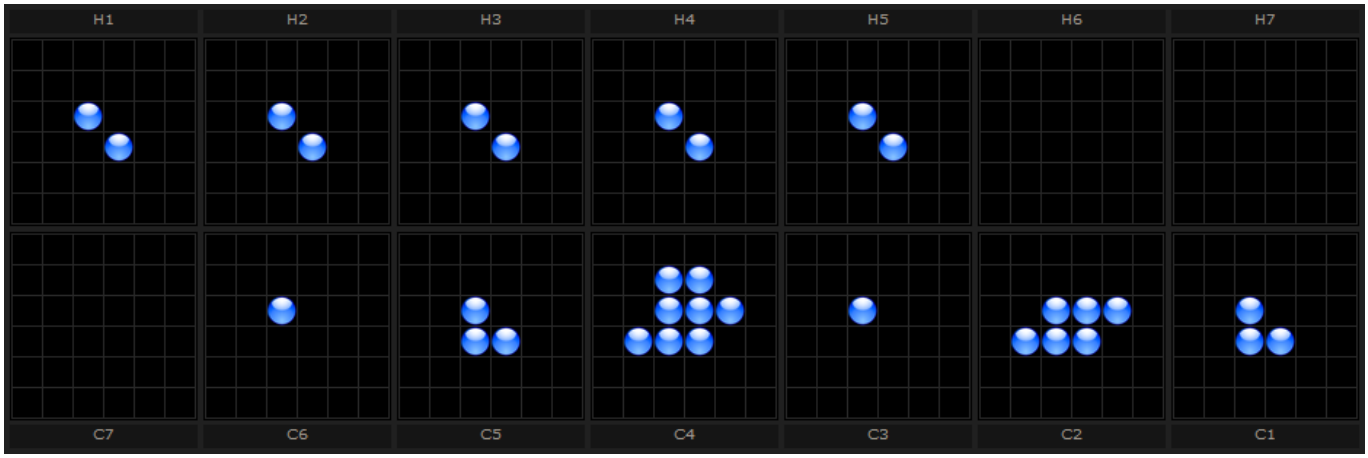
Le joueur qui réussit à bouffer au moins 40 pions, gagne le match. On parle de match nul lorsque les deux joueurs ont au moins bouffé 31 pions chacun.
Dès lors qu'un joueur atteint 40 pions ou les deux 31 pions chacun, le système (Songòh virtuel) arrête automatiquement le jeu.

Il existe aussi d'autres situations dans lesquelles un match est considéré comme fini :

- La partie se termine normalement lorsqu'il ne reste que 9 pions dans le MBEK ;
- Un joueur bouffe et son adversaire n'a plus de pions ;
- Un joueur dispose des pions uniquement dans sa dernière case. Il bouffe et son adversaire dispose encore des pions qu'il ne peut pas passer dans le camp adverse ;
- Un joueur dispose des pions uniquement dans sa dernière case. Il partage mais son adversaire ne peut pas lui passer des pions.

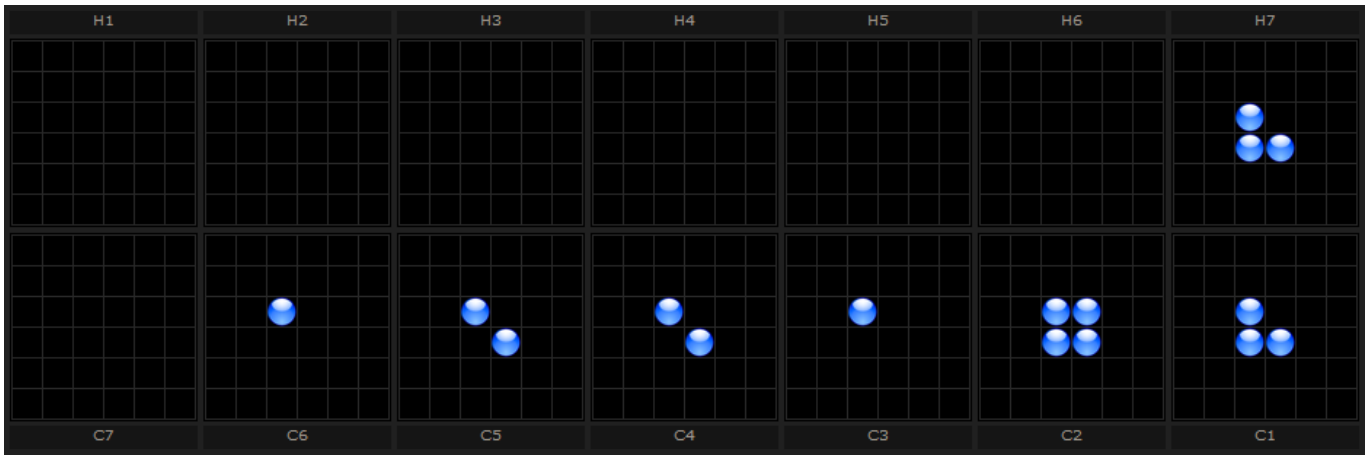
A la fin d'un match, chaque joueur récupère les pions qui se trouvent dans son côté et les additionne aux pions bouffés afin de connaître le nombre total de pions qu'il a gagné finalement.

Supposons cette figure de jeu :



En distribuant avec la case C4, le joueur du côté **C** bouffe dans toutes les cases H1, H2, H3, H4, H5. Le joueur **H** dans le camp opposé n'aura plus de pion et le match sera terminé.

Supposons la figure de jeu suivante :



En partageant avec la case H7, le joueur du côté **H** bouffe dans la case C3 mais seulement, son adversaire **C** n'aura pas la possibilité de lui passer des pions. Cette situation siffle la fin du jeu.

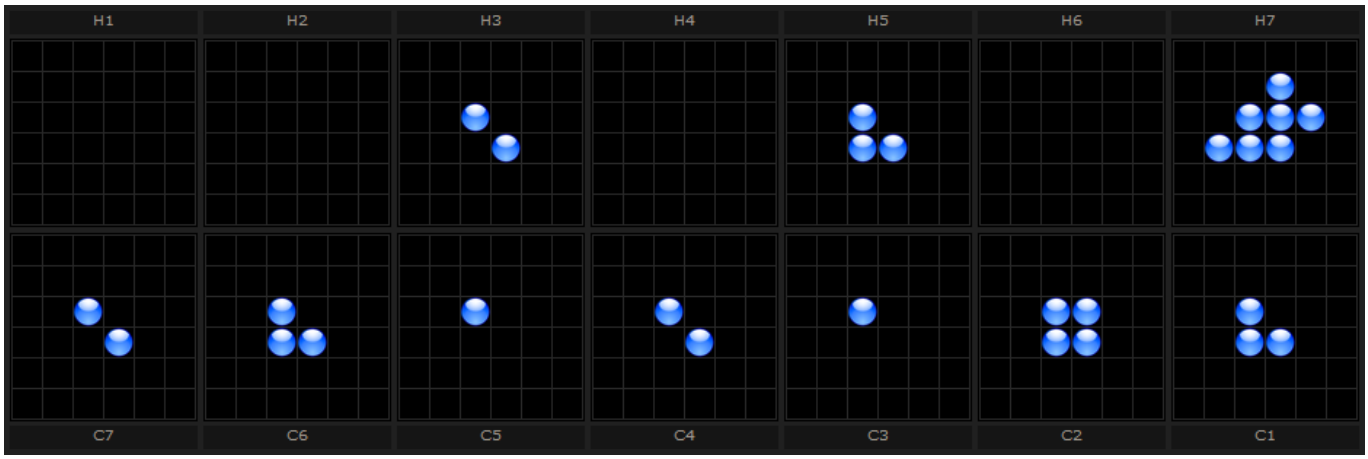
13. LES STRATEGIES DE JEU

Devenir un bon joueur de Songòh peut prendre du temps car ce jeu est assez complexe. En effet, il faut maîtriser les techniques de jeu, analyser en avance les différentes figures de jeu qui pourront se présenter, préparer ou mettre en action un plan, pousser l'adversaire à démarrer ses cases de couverture, etc. Dès lors, un bon joueur doit pouvoir combiner toutes les stratégies de jeu, avant de décider ou de faire le choix de la case avec laquelle il partage les pions.

Former un nœud ou YINDI

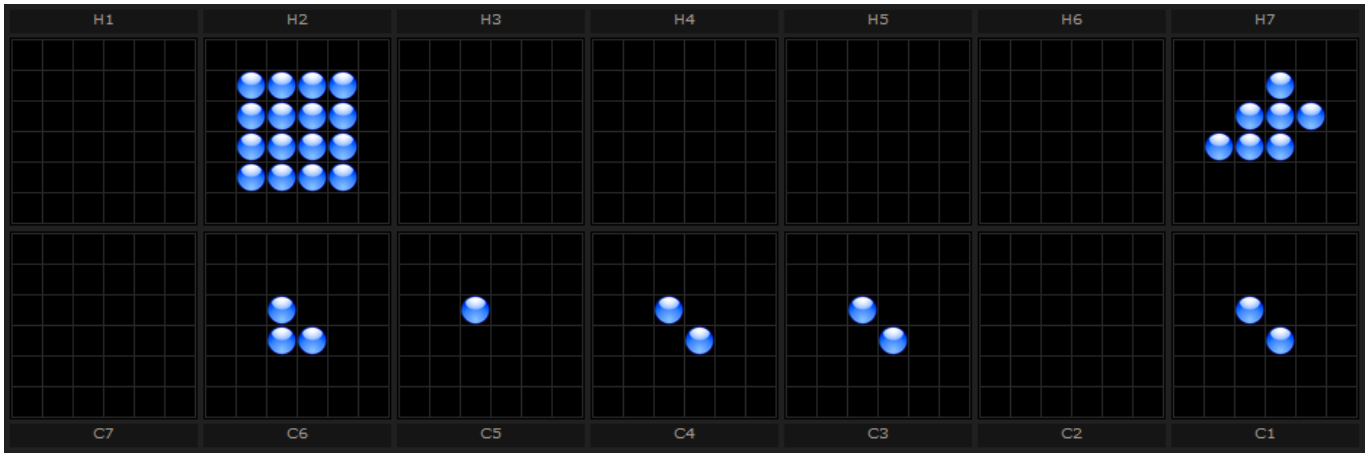
Un nœud ou YINDI en ekang a l'objectif de minimiser (geler) le nombre de pions qu'un joueur peut bouffer en distribuant avec une case. Une case, qui après le partage contiendra au moins 5 pions, représente une possibilité de former un nœud. Il existe différentes façons de former un nœud en voici quelques cas. Il existe différentes façons de former un nœud en voici quelques cas :

Exemple 1 :



Avec la case H7, le joueur du côté **H** a la possibilité de bouffer dans plusieurs cases. Comment devrait partager l'autre joueur afin de minimiser le gain total de la case H7 ? En jouant avec la case C5, on forme le nœud dans la case C6.

Exemple 2 :



Pour éviter que le joueur du côté **H** bouffe en distribuant avec la case H2, son adversaire **C** doit former le nœud en jouant avec la case C1.

En général, pour arriver à une situation de nœud, on doit prendre des précautions préalables, car cette situation peut éventuellement arriver par hasard mais dans la plupart des cas, elle doit se faire construire progressivement.

Construire un « tas » ou ABÔM

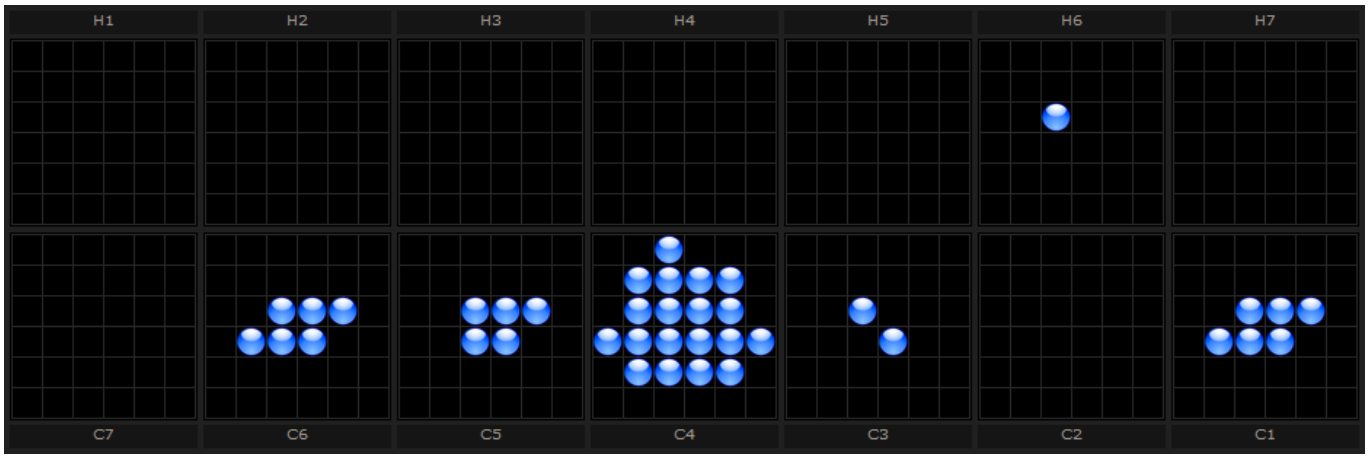
Un « tas » ou ABÔM en ekang est une case qui contient au moins 14 pions et au plus 35. En excluant les cases de 14, 21, 28 et 35 pions, les « tas » offrent généralement la possibilité de gagner beaucoup de pions. Le nombre de pions à gagner dépend du nombre de pions que le « tas » contient. Plus ce nombre est grand, plus la possibilité de gagner beaucoup de pions est grande, plus le risque de tout perdre est aussi grand. En effet, lorsqu'on voudrait bouffer beaucoup de pions à travers un « tas », c'est-à-dire qu'on prend du temps pour construire celui-ci, on donne en même temps la possibilité au camp adverse de **former un nœud** qui

pourra minimiser (geler) partiellement, voire même réduire à zéro le gain du « tas » protagoniste.

Augmenter le gain d'un « tas »

Avant de bouffer avec un « tas » il est conseillé de voir s'il y a possibilité de maximiser le gain de celui-ci en distribuant auparavant dans le camp adverse.

Considérons ce cas de figure :



Si c'est le côté C qui a le tour de partager les pions, la meilleure façon de le faire serait de partager d'abord avec la case C6 afin de maximiser le gain du « tas » C4. En effet, la case C4 devra être démarrée bientôt et il existe un moyen d'augmenter le gain de cette case.

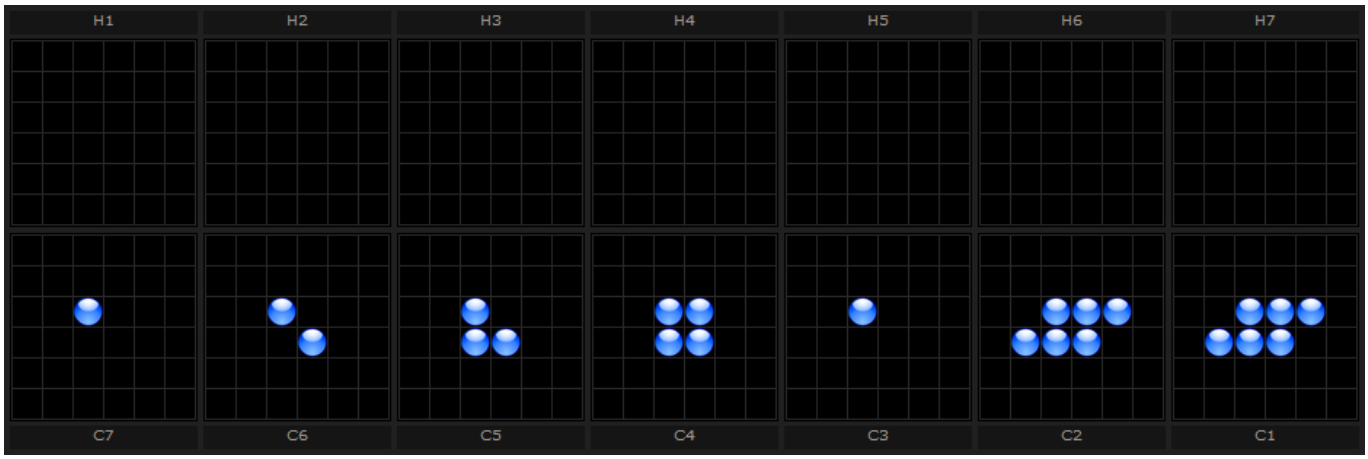
Tendre un piège ou OLAM

Un piège ou OLAM en ekang est une situation du jeu dans laquelle, un joueur bouffe quel que soit le pas de son adversaire. Tendre un piège c'est donc agir de telle façon qu'on ait toujours la possibilité de bouffer aussitôt qu'on partagera à un moment donné.

La grande particularité ici est le bouffage successif du joueur qui tend le piège. En effet, si on réussit à tendre un bon piège, on peut bouffer successivement à chaque fois que le camp adverse démarrera une case.

En général, pour arriver à une situation de piège, on doit prendre des précautions préalables, car cette situation peut éventuellement arriver par hasard mais dans la plupart des cas, elle doit se faire construire progressivement.

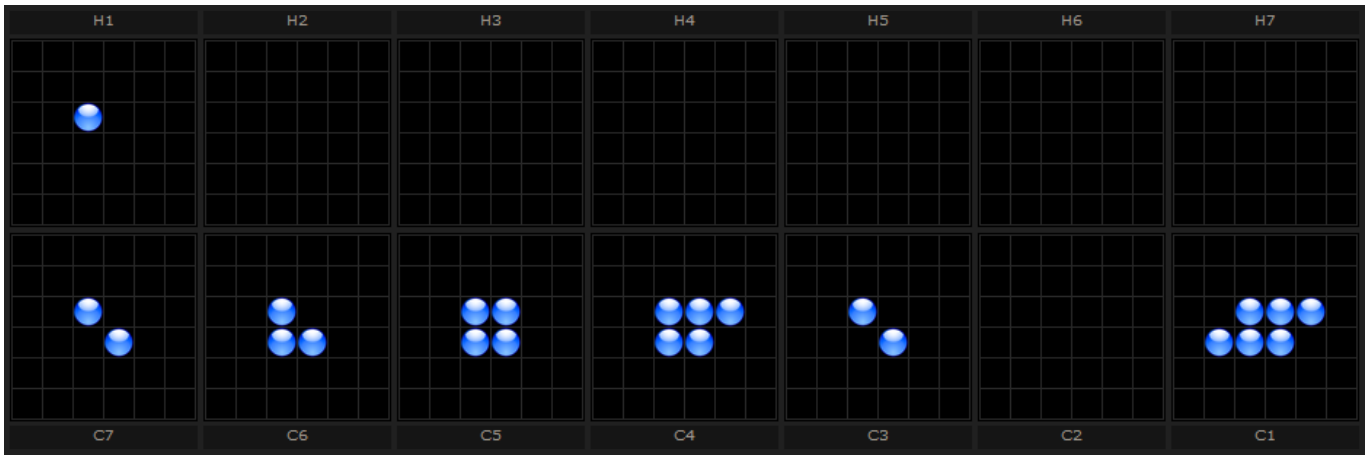
Exemple 1 :



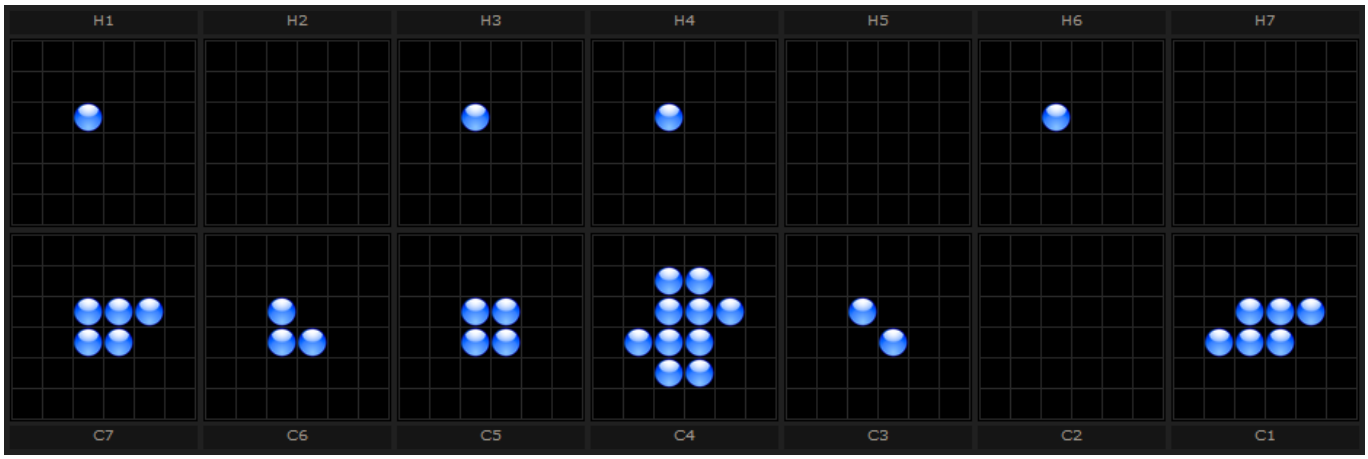
Le joueur du côté **C** a le tour de partager. D'après le contenu de chaque case, il ne peut passer au maximum qu'un pion à son adversaire. Quelle est donc la meilleure façon pour lui de passer ce pion ? Il doit tendre un piège et voici les possibilités :

- S'il démarre avec la case C6, il bouffera seulement une fois
- S'il démarre avec la case C5, il bouffera successivement deux fois
- S'il démarre avec la case C4, il bouffera successivement quatre fois
- S'il démarre avec la case C2, il bouffera successivement cinq fois

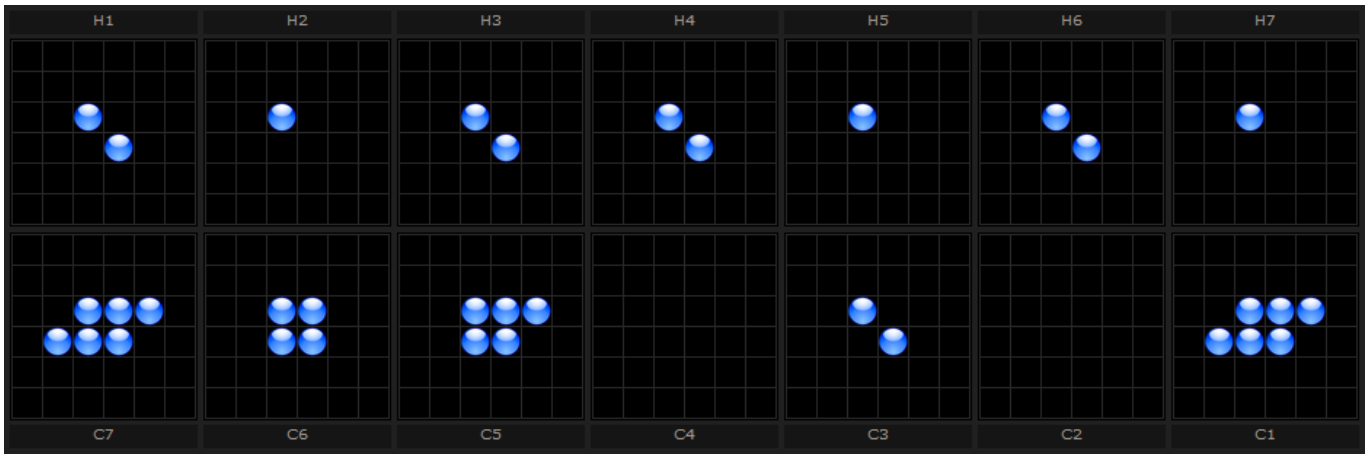
Au fait, en jouant avec la case C2 on obtient cette situation de jeu qui est la meilleure :



Exemple 2 :



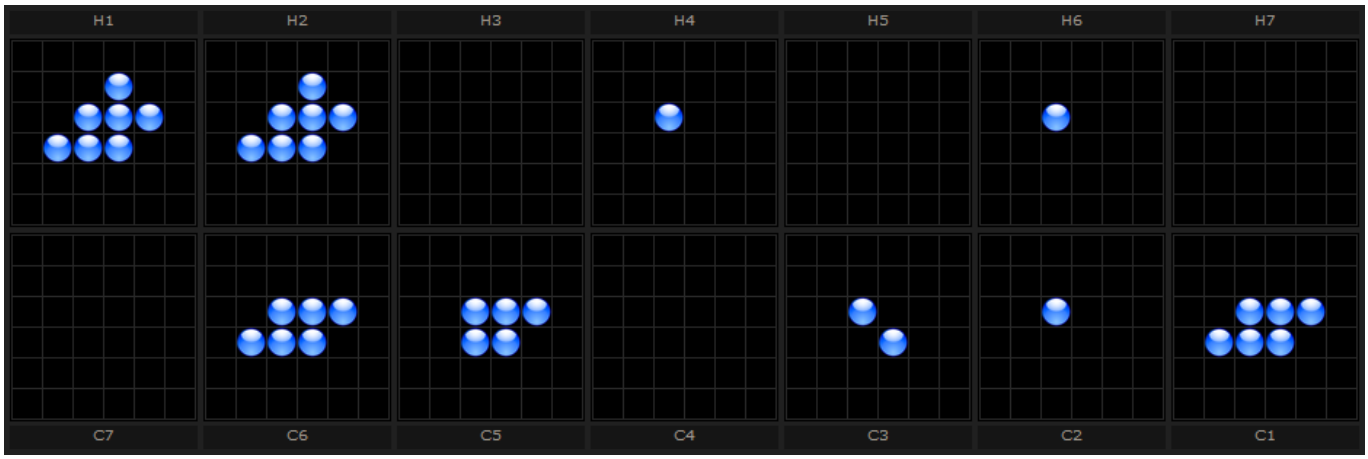
Si c'est le joueur du côté qui a le tour de partager les pions, la meilleure façon serait de le faire avec la case C4 car c'est elle qui lui permettra de bouffer quelle que soit la façon de jouer de l'adversaire. En démarrant la case C4, voici le résultat qu'on aura et qui est une situation de piège :



Provision de pions

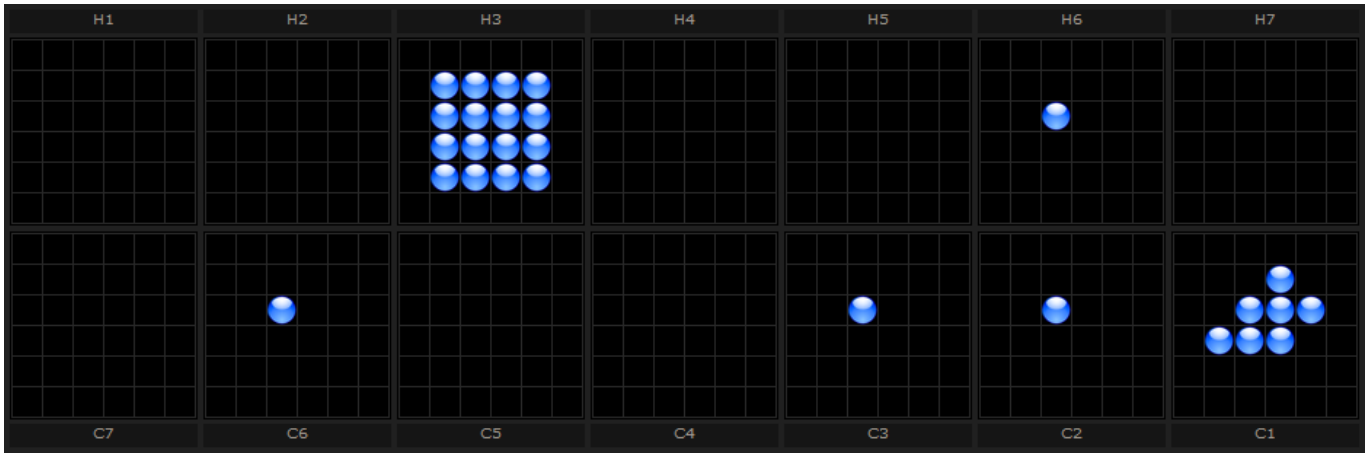
Une autre stratégie de jeu repose sur la provision de pions dans une case du camp adverse, ces pions seront bouffés dès que l'adversaire démarrera cette case.

Exemple 1 :



Si c'est le camp **C** qui a le tour de jouer, alors la case C5 est idéale pour prévoir de bouffer. En effet, la situation du jeu montre que la case C5 bouffera lorsque l'adversaire démarrera la case H1 ou H2. La meilleure façon de jouer est donc d'augmenter le gain que la case C5 rapportera en jouant avec la case C3. Si après avoir joué avec C3, l'adversaire n'a pas toujours démarré la case H1 ou H2, on continue d'augmenter le gain de C5 en jouant maintenant avec C4. Bref, on peut ajouter des pions dans la case C5 jusqu'à ce que son contenu soit égal 9. Si ce contenu dépasse 9, la case C5 ne pourra plus bouffer.

Exemple 2 :

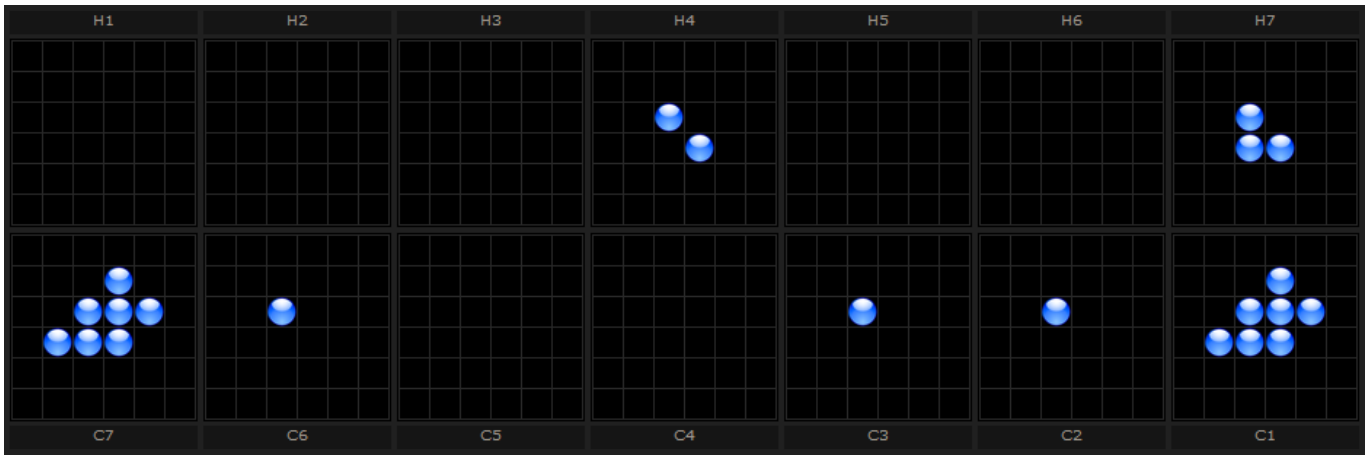


Si c'est le camp **C** qui a le tour de jouer, la meilleure façon de jouer serait de déplacer le pion de la case C6 pour bouffer également avec C7 après que l'adversaire ait démarré la case H3 (qui elle aussi bouffe).

Cas de la septième case

Il arrive parfois qu'un joueur ait la possibilité de bouffer dans la septième case mais en fonction de l'état du jeu, il est préférable de ne pas bouffer immédiatement afin de maximiser le gain.

Considérons la figure de jeu suivante :

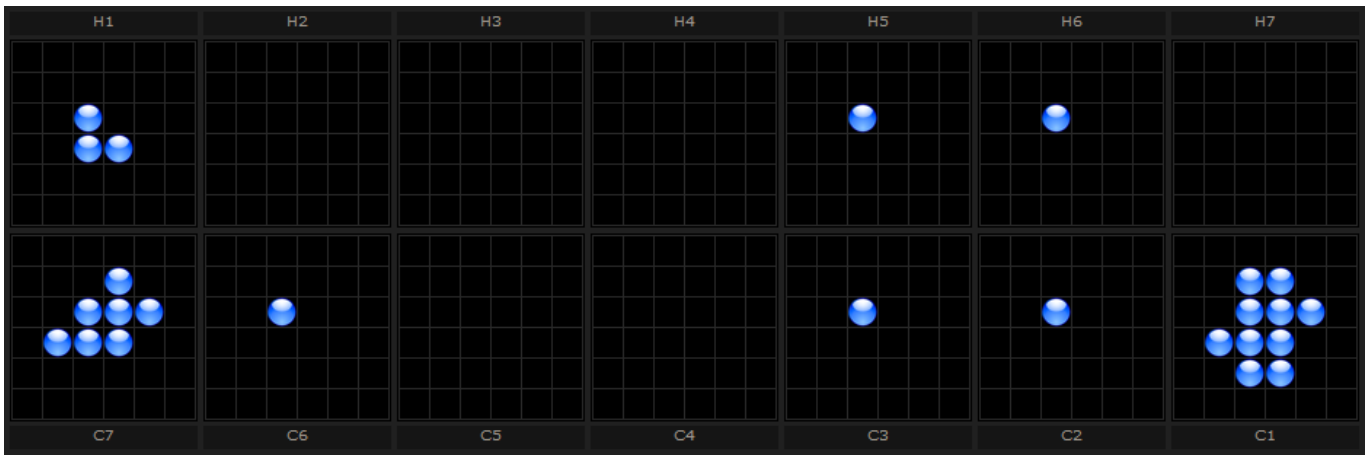


Le joueur du côté **C** ferait mieux d'attendre avant de démarrer la case C7 pour bouffer dans la case H6. En jouant avec la case C3, il aura toujours la possibilité de bouffer après, car le gain au niveau de la case H7 demeure toujours assuré, selon les règles du jeu, l'adversaire n'aura pas le droit de partager avec la case H7.

Saboter le jeu

Il arrive parfois qu'on joue ou qu'on développe une stratégie pour faire neutraliser les plans de l'adversaire. La stratégie « **Former un nœud** » que nous avons présentée plus haut est déjà un moyen de contrer ou de réduire le gain de l'adversaire. La stratégie « **Saboter un jeu** » se déroule dans le camp adverse et repose sur une simple tactique : distribuer dans le camp adverse pour qu'un plan quelconque de l'adversaire soit partiellement ou totalement annuler.

Exemple :



D'après cette figure de jeu, le jouer du côté **C** bouffera lorsque son adversaire partagera avec la case H1. En effet, la case C1 est disposée à bouffer dans les trois cases H2, H3, H4. Il existe pourtant un moyen d'empêcher cette situation ou de saboter le jeu dans le camp **C**.

Comment ça marche ?

Le jouer du côté **H** doit augmenter le contenu de la case C1 d'un pion pour que celle-ci ne bouffe plus lorsque las case H1 sera démarrée. Donc il doit d'abord déplacer le pion de la case H5 pour avoir deux pions dans la case H6. Dès que son adversaire aurait joué, il passe maintenant un pion dans le camp adverse en jouant avec H6. Et c'est ainsi que la case C1 aura 11 pions et ne pourra plus bouffer.

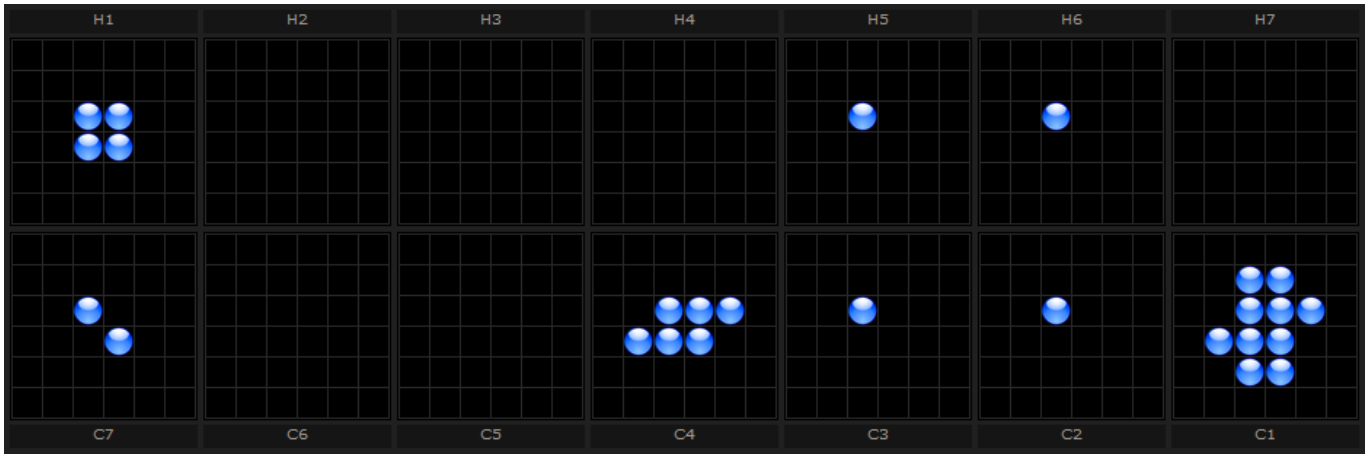
BIDOH

Celui qui maîtrise l'art et les techniques du BIDOH a toutes les chances pour devenir un grand joueur du Songòh. Toutes les stratégies de jeu que nous venons de présenter sont généralement inutiles ou alors moins efficaces lorsqu'on ne maîtrise pas les techniques du BIDOH. Le BIDOH c'est donc quoi finalement ? Une question qui ne peut être mieux répondue qu'à l'aide des illustrations ou des figures de jeu.

Dans le langage du Songoh, on dit généralement, « **je te tiens en BIDOH** » pour exprimer qu'on a une meilleure disposition du jeu que son adversaire. Lorsqu'un joueur est tenu en BIDOH, il est obligé d'annuler une bonne partie de ces plans progressivement. En effet, le BIDOH entre en jeu pour forcer un joueur à démarrer plusieurs de ses cases avant le bon moment.

Comme information supplémentaire, le BIDOH se laisse mathématiquement calculé…

Exemple :



Supposons que c'est le camp **C** qui a le tour de jouer.

La case C1 devrait à tout prix bouffer lorsque la case H1 sera démarrée. Pourtant selon la disposition du jeu, il peut arriver que la case C1 ne bouffe pas. Si par exemple on ne tient pas compte du BIDOH en déplaçant d'abord le pion de la case C3, la case C1 ne bouffera pas car le camp **C** sera tenu en BIDOH, ce qui entraînera le démarrage forcé de la case C1 ou C4 et par conséquent annulera la possibilité de gain avec la case C1.

Dans la philosophie du BIDOH, le camp **C** doit plutôt forcer le camp **H** à démarrer la case H1 pour que la case C1 bouffe. Ainsi, pour que le camp **C** tienne le camp **H** en BIDOH, il faut que le joueur du côté **C** déplace d'abord le pion de la case C2, et après que le joueur du côté **H** ait joué, il déplace ensuite les deux pions de la case C3.

Autrement dit :

Dans le cas de figure actuel, les deux joueurs peuvent encore jouer 3 fois sans passer des pions à l'adversaire (il peuvent déplacer librement les pions dans leur propre camp). Etant donné que c'est le camp **C** qui a le tour de jouer, ce camp devra en premier lieu passer les pions à l'adversaire. Mais en jouant avec la case C2, le camp **C** se crée une meilleure disposition de jeu en augmentant le nombre de fois que ce camp peut jouer sans passer les pions à l'adversaire.

Tous nos remerciements à **Célestin NKOU NKOU** qui a participé à la rédaction finale de ce manuel.

POST SCRIPTUM

« Songo » ou « Sooñ »

C'est selon Laburthe Tolra, mais également Michel Mizony l'équivalent intellectuel de la lutte. Jeu stratégique, le Songo se joue entre deux personnes. Le jeu consiste chez les Beti à deux rangées de 7 (sept) cases accolées contenant chacune 5 (cinq) pions au départ, qu'il faut tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Traditionnellement, les pions utilisés sont les graines de l'arbre « ézezañ » ou « ézañ », et le tronc de bambou de chine (ou de raphia) subdivisé en sept cases constitue le tableau sur lequel se déroule le jeu. Les règles diffèrent d'un lieu à un autre, d'un groupe à un autre.

Le Songo trouve son intérêt chez les anciens Beti dans la défense de son honneur, mais également dans le plaisir que se font les joueurs et l'assistance ; car à l'occasion, une sorte de « parenté à plaisanterie » se crée entre les joueurs. C'est ainsi que quelqu'un qui assiste à une partie de Songo serait désarçonné par les intrigues, les injures et les réflexions déshonorantes, insultantes faites à l'encontre d'un joueur perdant, mais également à l'encontre de son lignage, de son clan, de son village.

Il est ainsi courant d'entendre un joueur qui gagne au jeu dans un village voisin se demander s'il existe encore des « hommes » dans ce village, ou encore s'exclamer du fait que ce village ne soit « habité » que par des hommes sans sagesse, incapables de réfléchir, de raisonner.

Source : http://www.culturevive.com/betifang/jeux.htm